

ELET
TRO
LIBRI



Lorenzo Miglioli

RA-DIO

Michael Joyce

AFTERNOON



Lorenzo Miglioli
RA-DIO
BIT GENERATION

Michael Joyce
AFTERNOON

ELETTROLIBRI

ELETTROLIBRI Coedizione Castelvechi – Synergon

RA-DIO

di Lorenzo Miglioli

BIT GENERATION

di Lorenzo Miglioli

© Castelvechi srl, Viale del Vignola, 75 - 00196 Roma

© Synergon srl, Via Frassinago, 27 - 40123 Bologna

AFTERNOON

di Michael Joyce

© Human Systems, Via Torricelli, 13 - 20136 Milano

Maggio 1993

**Microsoft e Windows sonomarchi registrati di Microsoft Corporation.
Tutti gli altri marchi citati sono marchi di fabbrica protetti dalle leggi sul
Copyright.**

Radio

a Philip Kendred Dick - amanuense

Cosmo. Un punto imprecisato nella galassia antropomorfizzata.

Un corpo estraneo, in quanto non progettualmente prevedibile, vagava nello spazio come un rumore remoto. Una goccia nella tempesta. Fluttuava senza lasciare la minima traccia di vita organica. I rumori caratteristici che l'organico rilascia nell'universo erano assenti proprio ed esattamente in quel corpo. Per il contesto era come se quell'entità non esistesse assolutamente, nessuna compatibilità con cui interagire (perlomeno in senso significativo per il contesto). Era casuale o parte di un misterioso quanto ben organizzato complotto? Mancava comunque qualche altra entità che si ponesse la domanda istessa. Dunque, la *cosa* procedeva verso dove procedeva, come non esistesse, se non per se stessa.

Inerzia, procedeva come se un'energia decisiva, in origine, fosse intervenuta. Come se esistesse da

qualche parte, in qualche luogo impalpabile, onniscientemente assente, oppure innocentemente causale, o addirittura irresponsabilmente creatore di configurazioni semoventi, sperimentali e dimenticate subito dopo, prototipiche e parziali nelle loro strutture proto-senzienti, qualcuno che inizialmente avesse deciso di dare una spinta inter-cosmica a quel corpo altrimenti staticizzante in qualche porto astrale. L'idea di porto faceva venire in mente una civiltà, di tipo umanoide.

Infatti quel corpo era indubbiamente un robofatto. Si poteva senz'altro definire una struttura di navigazione, ed essendo esistente in quella precisa porzione di tempo storico, era senz'altro una nave compatibile alla navigazione iperversale, costruita appositamente per navigare con estrema velocità e facilità nel misterioso quanto funzionale IPERTESTO UNIVERSALE.

Questo rafforzava, in nessuno, soltanto nell'io narrante, ossia *io*, la sensazione che quella totale assenza di navigazione significativa volesse dire qualche cosa di poco tranquillizzante. O fuori rete. Poi, misteriosamente, nel corpo robo-strutturato, qualcosa prese calore.

Configurazioni si prestarono a interpretazioni complesse in movimento. La vita fece il suo ingresso, molto tiepidamente, nel panorama dell'ipercomunicazione stratificata in Tempo Reale, ossia L'Universo. Nella nave, perché quella, non appena un tenue segnale di combinazione organica in movimento prese corpo, venne configurata, divenne (per l'intero cosmo interpretativo e *in* trasmissione perpetua): una categoria riconoscibile, un indice codificabile inter-codico, una finestra di dialogo apribile, e

oggettualmente parlando (arbitrariamente, in senso iconico): *una nave*.

Il codice antropomorfo, quello ancora più in voga degli altri, ancora e nonostante la vita di tipo organico non rappresentasse che il 37% dell'intera emergenza *vita* sull'intera area RI-UNIVERSE, data base dell'IPERTESTO UNIVERSALE. La sua clip-area preferenziale. Il nostro luogo significativo. La mappa delle mappe. O meglio, la zona dove gli iper-materici a sfondo antropomorfo, quelli che da animali erano divenuti simili ai pianeti stessi come conformazione materica individuale, vivevano il loro perfetto mondo intercomunicazionale in tempo reale: la loro realtà di MEDIA totali e olograficamente inter-connessi e compatibili era ormai una realtà base. L'unica cosa realmente irreversibile.

Dentro la nave, una configurazione antropomorfa era in procinto di riconnettersi col tutto significativo. Le procedure di risveglio erano iniziate...

Le procedure fluirono sul display olografico:

Sensi. Inter-sensorialità. In-de-finibilità. Transensorialità. Collegamenti subvocali: ATTIVATI. Colorazione. Pigmentazione: ATTIVATI. Microescoriazioni. Microluoghi di ri-cellulizzazione. Metabolismo. In ri-velocizzazione. Ri-sveglio operativo. Ritorno funzionale. Linee K anamnesiche: ATTIVATE. A microtempo. Brevissime micro-configurazioni. In dissolvenza. Strati. Su strati. Uniframes in ri-formazione. Transframes: idem. Capacità eufonica: in ri-strutturazione. Melange eufonico: in riduzione. Rumori submolecolari: in riduzione. Ri-quantificazione rumori primari: ATTIVATA. Istruzioni geno-feno-memo-logiche: in programmazione. Struttura por-

tante: debole. Insufficiente reazione. Supporto percettivo: ATTIVATO. Percepto naturale al 27%. Percepto artificiale al 73%. Occhi aperti. Orecchie-udito ri-attivati. Tatto sospeso. Olfatto ri-attivato. Circolazione quasi ottimale. Tatto ancora sospeso. Liquidi crio-omeostatici: alteratori. Sapore non neutro. Attendere percentuale maggiore. Di ri-funzionalizzazione. Percepto artificiale al 56%. 52%. 50%. Il soggetto è in grado di supportare almeno metà del contesto operativo. Ri-attivare configurazione centralizzata. Solo quella ri-cettiva. Passivazione ri-chiesta. Produrre filmante. Scorrerlo. In-put lineare: ATTIVATO. Simulazione rotazionale in accesso. Effetto panorama: ATTIVATO. Pellicola in stato inerziale. Funzioni in ri-normalizzazione. Percepto artificiale costante al 50%. Tatto al 5%. Mantenere non variabile. Lieve segnale di endo-inter-reazione a livello di controllo. Iniziare ri-attivazione sistema centrale di allarme-controllo. Ri-strutturazione sensoriale di configurazione-coscienza. Iniziata. Tatto al 7%. Reazione. 8%. Reazione. Sospendere. Innescare dispositivo bio-filmico a tempo. Ipervelocità. Ridurre percepto artificiale al 45%. Continuare scorrimento ipermarcato di realtà visive. Produrre senso di para-amnesia. Prima di ri-memorare. Bio-film in fase enzimatica. Collegare. Nanoincastri: ATTIVATI. Sostituzioni riuscite al 91%. Re-immettere nanomolecole. Puntare nanobracci di attracco. Finito lavoro. 100% pura ri-strutturazione. Attivare nanosoftwate. Biofilm informativo attivo. Nanodialisi ultimata. Reazioni sotto controllo. Capacità fononica di inter-relazione. Sospesa. Fotosintesi parziale non accettata. Zone bio-vegetali non completamente ri-connesse. Bio-vettori-nano-programmatori non funzionali al feedback del 13%. Ancora al 5%. 1%. Ottimali. Ri-attivare. Perfezione relativa: ATTIVATA. Biofotosintesi: operativa. Perfezione situazionale: ATTIVATA...

... Cable Terzo vide il simil-vetro proprio davanti ai dispositivi ottici bio-endogeni. La sensazione era strana, nulla scivolava come in pieno scorrimento, non risultava fluttuante come prima, prima della sua messa in sospensione crionica. Ora c'era qualcosa che frenava la realtà di scorrimento dell'esoreale: una sorta di interruzione-avvisaglia-sospetto. Capì poco dopo che era tornata la sua pseudo-coscienza-di-micro-contesto, perlomeno a livello di indizio, e questo poteva voler dire solo una cosa: era stato ri-svegliato e ri-strutturato, o si trovava nella condizione di... «Io sono l'origine contestuale delle mie percezioni, se io le registro esse sono registrabili, dunque agibili, dunque reali». L'aveva pensato lui oppure era una istruzione della nave-sistema-coscienza che lo suggeriva *al fine di*?

Tentò di muoversi ma era come impartire ordini ad una pietra non bionanovitalizzata. Tentò di parlare e fu anche peggio. Poteva solo correttamente inalare atmosfera-ambiente. Poteva anche udire. Un leggero sibilo penetrò la sua neo-cyber-corteccia in bio-litonio, ultimo ritrovato evolutivo in dotazione alle tecno-armate di colonizzazione del multi-verso, la fase eroica, l'epopea appena trascorsa in senso evolutivo, a vantaggio della nuova era dell'IPERTE-STUALITÀ IPERVERSALE.

Info info info - Si vide fare una simil-doccia di informazioni sterilizzanti che eliminavano i batteri semplicemente destrutturando il loro senso esistenziale-informazionale. Nel paradosso venivano estinti, *info* contraddittorie devastavano il sistema strategico della loro sopravvivenza. Si vide fare una *info*-colazione in cui il sistema metabolico ricevette le *info*-alimentari di una robusta bistecca, caffè, frutta

eccetera. Si vide ricevere una *info*-copertura che variava al variare dei movimenti che era costretto a compiere. Aveva addosso un intero armadio virtuale e selezionale in senso contestivo, abiti mentali, informazioni di necessità estetiche, inutili ormai nell'Iperverso, ma comunque sempre dilettevoli, per cui salvate.

Tutte le informazioni cominciarono a disciogliersi, nell'endo-cervello, supportato da nanosinapsi bio-meccaniche. Configurazioni si con-formarono sotto forma di immagini percepibili, icone a velocità ridotta, standard umano. Un agglomerato fonematico prese il potere negli endo-centri di visualizzazione, brillava come una insegna di direzione inter-satellitare e i fonemi recitavano un'altra con-formazione semantico-sintattica che più o meno, in una rozza traduzione, faceva così: VACANZA! «Sono in vacanza...?!?!?... vorrei ancora *info*...». Altre con-figuro-parole si materializzarono davanti, o meglio dietro, anzi fuse nei suoi apparati sensori. A dire il vero ubicarle non era una cosa semplice: e più o meno dicevano: «Tu hai ottenuto il massimo punteggio-ricompensa nella battaglia di C-21-Area Verde. Sei stato molto prezioso per il Progetto Ri-Universe di Colonnizzazione-Ri-Strutturazione arredazionale della nostra Galassia. Ti sei meritato una Vacanza sul Pianeta di Origine. Ti ci stai dirigendo».

Il simil-vetro si sollevò.

John Cable Terzo vide l'interno della sua navetta-feto. Tutto era in simil-pelle umana, morbida, accogliente, bio-nano-tecnologie estremamente sofisticate. Venne alzato, come configurazione-corpo, dal suo meccanismo di eso-dinamismo, operava tutto

come se quel *corpo* fosse diretto da sistemi decisionali non compresi nella sua bio-struttura. Infatti la descrizione era molto vicina alla verità. Lui era praticamente etero-*info*-diretto.

Un'altra conglomerazione organizzata di fonemi prese posto nella sua testa: TERRA! Una perfetta simulazione di emozione divenne operativa in Cable Terzo, stava per ritornare sul pianeta dell'Inizio, quello inibito al 99% della popolazione del ri-universo e al 99,9% dell'Iperverso, lui, John Cable Cult Terzo, tecno-guerriero di prima capacità stava per avervi accesso! Cazzo! Consultò il sistema di scanning per sondare il grado di COMPATIBILITÀ con l'Altro Sistema, quello terrestre.

I livelli di accettazione ed interscambio erano di salvaguardia ma non ancora produttivi in senso vantaggioso per lui, quel pianeta si comportava ancora come se prendesse decisioni autonome, naturali, non conformate all'antropo-ri-universo. Ciò rendeva Cable Terzo vulnerabile, d'altra parte era in VACANZA! e un certo rilassamento poteva anche fargli bene. Mah!

Si collegò al rimemoratore lineare per le informazioni di sintassi umanoide, era in VACANZA! e voleva viverla secondo la sua Natura d'origine, quella filogenetica, anzi ontogenetica, con il suo corollarico sistema di senso linguistico, verbale e non. Era comunicativamente arcaico, ma piacevole, parlarsi con i fonemi: era come trasportarsi con l'automobile, navigarsi con una barca a vela, fare l'amore attraverso la carne, eccetera. Puro hardware evolutivo, rozzo ma divertente.

I fonemi scorrevano, annoiandolo per la ridotta velocità con cui procedevano, formando parole di

un testo al *ralenti* che Cable Terzo a malapena riusciva a seguire con il minimo sufficiente di attenzione. Era uno sforzo di addestramento alla vita del Pianeta d'Origine, dove l'essenza era rimasta a livello museale, quella pienamente umana, quella dei cinque sensi, della carne, del sesso tattile, della natura, eccetera. Noioso quanto si vuole, ma un'esperienza che gli avrebbe dato il massimo di share percentuale in ogni socio-situazione futura.

In realtà erano eoni che qualcuno non ritornava sul pianeta, forse lui non aveva meritato quella VACANZA! in modo casuale. Forse qualcun'altro voleva da lui una sorta di reportage, forse quell'entità info-parassitaria era già dentro di lui usandolo come una più che sorpassata Homocamera. Forse su quel pianeta i sistemi più evoluti non erano attivabili, a causa di mancate fonti di energia *intelligente*. A ben pensare, quell'intero agglomerato *materiale* era forse mantenuto come *errore intelligente*? E allora?

L'atterraggio avvenne nonostante lui stesso, infatti Cable realizzò di essere giunto a destinazione una mezz'ora dopo l'arrivo. Il sistema di info-attualità non aveva ritenuto necessario avvertirlo in tempo reale. Perché questa dilazione? Rimosse ancora una volta, era troppo eccitato e curioso di vedere il Pianeta d'Origine per compiere analisi troppo sfumate e di vago senso paranoico sulla concatenazione degli avvenimenti linearmente attuali.

Si preparò all'uscita in quel mondo sincronicamente (a lui) nuovo ed antico, non avendo la minima idea di cosa potesse trovare. Una vaga sensazione mnemonica era legata a sfumate configurazioni di immagini video (arcaiche come i fonemi con cui aveva tentato una azione di compatibilità poco prima)

documentarie sugli aspetti socio-urbanistici del Pianeta d'Origine. Troppo poco per avere una strategia sistematica di adattamento-difesa già definita. Si risolse all'azione di stampo conoscitivo... ancora una volta quello che aveva imparato all'Accademia delle Tecno-Armate-Ri-Universali (A.T.A.R.U.) lo metteva in condizioni di predisporre all'equilibrio di fronte all'inaspettato. Le *info* fluirono in lui, ma in modo anomalo.

Flash configurativi, flotte di agglomerazioni informative fluttuavano verso i suoi centri di memoria, o meglio, ri-tornavano serialmente come enciclopedia contestualizzante. In questo caso serpeggiava una sorta di paura latente, infatti quelle *info* erano collegate alle tattiche più evolute di scorporazione dell'Altro, ossia l'Avversario... la comparsa nei dati della parola (*parola*: termine più che arcaico, ma ormai aveva deciso per quell'opzione operativa...) lo fece valutare la sua presenza (significativa a lui stesso, visto che la ridefiniva nei propri confronti in un modo a lui praticamente sconosciuto, centralizzato) come un bisogno di ri-temporalizzare la propria presenza nei confronti di un ambiente relativo, non del tutto, o non ancora finalisticamente antropomorfo... fonemi di guerra... articolazioni di scontro brutale... semantiche della morte... lui era un tecnoguerriero e le sue *info*-memo erano di tecno-guerra... cos'altro deve memorizzare un biosistema di terminazione, se non le sue gesta di eliminazione coatta?... eccole... parole...

«mancavano 15-16 secondi all'evento finale... mi iniettai microglobuli... nanotecnologie di mutazione-

speed, e la loro accelerazione costrinse-stipò la mia circolazione al punto da provocare una sorta di alterazione temporale, perlomeno a percepirla come tale: ora il contesto esisteva come mio personale percepto e dunque reagiva direttamente al mio solo modo di classificarlo. In un certo senso mi trovavo ad essere il Signore del mio Tempo di scorrimento. Il mondo diventava esattamente e letteralmente come io stesso lo percepivo. In questa guerra di percezione le cose rallentarono, vedevo il mondo come in ralenti, io però continuavo a muovermi secondo la percezione contestuale, alla stessa velocità-standard di cui un super-umano può rivelarsi capace durante l'azione di sopravvivenza. Ossia io mi muovevo normalmente, mentre tutto il resto aveva rallentato. Oppure io avevo velocizzato tutte le mie funzioni rallentando in feedback quelle dell'esterno. Perfetto, ora avevo tutto il TEMPO che mi necessitava... attivai un campo degenerativo, degradante e demagnetizzante, in grado di a-funzionalizzare le CONNESSIONI tra gli organi Altri, di provocare malfunzioni corporee, di configurare la non-vita in pochi decimi di nanosecondo. Chiunque cadeva nel campo si sottoponeva alle condizioni di senso di quel modo di organizzare la materia, disorganizzando come conseguenza la propria, che cadeva nel paradosso delle istruzioni contrastanti ed antagoniste. La macchina di lettura nemica si sfaldava assieme al suo senso evolutivo specifico. Si discorporava... batteri a nanoprogrammazione... gli uomini colpiti da tecnovirus venivano ri-modellati in pochi giorni, in qualcosa che non si poteva certo definire ancora superumano e tanto meno umano... alcuni di loro divenivano corazzopianta clorofilliane per gli alloggi degli ufficiali... le tecnoguerre erano conflitti della mente, raffinati calcoli per invisibili traiettorie da evidenziare... era un lavoro intellettuale... Dominazione e Preveggenza... "SFIDA-

RE LA MORTE È INTEGRARE IL TUTTO PRIMA CHE IL TUTTO RE-INTEGRATE"...».

Non era abituato a ricordare in modo così diretto, preciso, specificato. La cosa gli provocò uno stato generale che tendeva a subire un'influenza configurazionale *diretta e materiale*. Era quello che veniva definito, nel passato planetario di Terra, come uno stato emotivo. Una cosa che metteva fuori controllo in tempo reale, la endo-mappa e l'auto-map di omeostatizzazione individuale. Guidava se stesso alla cieca. Quegli stati, dunque, non erano endo-configurazioni innate ma indotte linguisticamente. Interessante. Si decise, imboccò quella che era l'uscita verso il pianeta di origine, TERRA! Il simul-portello si decristallizzò e lui si trovò di fronte ai colori naturali di TERRA!

Li trovò troppo forti, esagerati. Quasi volgari. Cable non amava il lavoro architettuale della Natura, nemmeno sotto forma di rappresentazione artistica. Preferiva la sua bio-fisio-chemio-nano-ristrutturazione. Inalò. Sentì una sorta di super-calore penetrare le sue vie respiratorie e poi il cervello. CAZZO! Era uno sballo! Barcollò leggermente e mosse il primo passo:

TERRATERRATERRATERRA SUPERTERRA!!!!

Stava aspettando che quella inalazione atmosferica facesse il suo effetto submaterico, aspettava di registrare le *bio-info* del pianeta, *bio-info* che gli desero una struttura con cui rendersi compatibile con le *chemio-info* dello stesso, se la cosa fosse in effetti (mai) risultata possibile.

Comunque si sentiva più pesante del solito. Ogni

passo rappresentava uno sforzo, una fatica, un impedimento al libero fluire. Era, in pratica, come FARE QUALCOSA. Andare da una posizione A ad una B, era come aver compiuto qualcosa di vantaggioso in senso evolutivo!! Da quando spostare una massa *reale* lo era? Impiegò una certa sezione di tempo lineare per trovare una malferma attitudine al movimento Terrestre. Quando si sentì sufficientemente adattato, si mosse.

Si produsse in quel tipo di movimento per una distanza non troppo lunga, poteva scorgere le linee architettoniche del terminal dello spazioporto. Strane forme, sembravano in movimento, ma lui sapeva che sui pianeti le condizioni di percezione mutavano radicalmente, quindi non s'impressionò, perlomeno non in questo momento.

Trascinava gambe non ancora abituate, strascicava i piedi e si passava la lingua sulle labbra, provando una strana sensazione di disagio metabolico. Intanto alcune domande prendevano corpo nel suo endo-cervello:

- 1) come mai non si faceva vivo nessuno?
- 2) come potevano, gli abitanti di questo pianeta, non essere interessati all'arrivo di un battello intercosmico?
- 3) perché non avevano etero-guidato il suo atterraggio?
- 4) non avevano tecnologie sufficienti per farlo?
- 5) non erano motivati a notare la sua presenza?
- 6) poteva essere un atteggiamento culturale?
- 7) ma soprattutto, come mai la sua nave aveva compiuto un atterraggio così del cazzo?

Non era mai accaduto prima d'ora, il centro di ammaraggio era, di solito, calcolato talmente bene, nonostante le differenti condizioni contestuali planetarie, che l'eventuale errore veniva calcolato in termini di nanomillimetri. Ma qui si trattava di decine di metri.

Altre domande si avvicendarono in rapida sequenza, ma Cable Terzo le lasciò scorrere senza offrire resistenza soggettuale. Quelle domande erano *difese*, incarnazioni di timori che prendevano corpo attraverso quella determinata struttura del *logos*. Era una cosa che lui ormai aveva capito bene e non aveva nessuna voglia di dargli alcun peso strategico.

Avanzava e quello che vedeva gli piaceva sempre meno. Sembrava qualcosa in eterno movimento, come una enorme massa vivente, pulsante, come se potesse essere ferita in modo fisico. Dava l'impressione di poter anche sanguinare. Era organica?

Si avvicinò ancora, e cominciò a rendersi conto di cosa avesse di fronte. Una accurata descrizione della cosa sarebbe stata: Puro Delirio Percettivo. Oppure: Caos Puro. Un magma dinamico.

JCT pensò che avrebbe anche potuto prendere con sé uno scanner, e cominciando a capire il senso dell'imperfezione cominciò anche a dare un senso evolutivo a quel pianeta che aveva dato vita, come punto d'Origine, alla sua Specie così come era allo stato attuale. Una Specie che aveva saputo rendere funzionale l'imperfezione, il paradosso, per poi evolversi verso la fase degli errori intelligenti e infine verso la perfezione imperfetta, un concetto incomprensibile per le generazioni precedenti al "salto".

Ora era giunto il momento della PERFEZIONE, cosa che JCT non aveva mai ponderato nelle sue

caratteristiche, la viveva e basta. Pensarla significava staccarsene per osservarla, quindi voleva anche dire non esserne più "visitati". Significava essere rientrati nella imperfezione e dunque nella possibilità di errare. Sperimentalmente era ritornato UOMO.

Forse questo accadimento non era casuale. Doveva fidarsi dei propri sensi e quello che stava vedendo lo confondeva non poco. Doveva interpretare. In questo consisteva l'essere imperfetti, dunque Uomini. Arrivò praticamente sotto a quella mostruosa deflagrazione sensoriale, la *cosa* si contorceva in modo assurdo, come se si stesse sdoppiando all'infinito. Nessuna linea rimaneva assieme per più di un secondo.

Da vicino sembrava proprio un groviglio di linee e configurazioni in movimento. JCT intuì poi che la *cosa* non era pericolosa, almeno non a quello stadio. Non lo era per lui. Non lo considerava nemmeno. Si accorse che per quella *cosa* lui non era significante. Ne era completamente fuori standard, fuori rete. Inassociabile.

Impensabile, inimmaginabile.

Pareva di trovarsi di fronte ad un olo-quadro colorista, il che non esaltava il senso estetico di JCT, in quanto lui detestava l'arte come forma di rappresentazione dichiarata. Colori e tinte, chiaroscuri e ombre, tutto si mescolava a tutto in modo affascinante. Quella *cosa* cominciava a piacergli. Come tutti coloro che si trovano di fronte ad un olo-quadro colorista, JCT superò lo shock visivo del "tutto e subito", quindi iniziò a specializzare la propria percezione e a intravedere forme autonome e linee significanti tra loro. Stava interpretando.

Più discerneva e più provava un intimo piacere.

Configurazioni parziali si formarono nei suoi occhi. Unici organi sensoriali utili allo scopo, in quanto nessun rumore proveniva da quella massa dinamica, vita, se così si poteva definire, silenziosa.

Quello che cominciava a intravedere lo lasciava interdetto. Sembravano forme umane, ma non ne poteva essere proprio sicuro. Strutture architettoniche emergevano qua e là, ma anche in questo caso incertamente... una configurazione di fonemi organizzati emerse da un punto imprecisato della sua mente... «incerto ordine mondiale»...

Non perse tempo nel cercare di capire.

Altre forme stavano delineandosi nei suoi occhi, forme strane, veicoli per il movimento sul terreno, terra-terra, dotate di ruote gommate le une e di legno ferrato le altre. Alcune erano trainate da animali quadrupedi e altre da buoi. Alcune erano trainate da umani stessi. Però continuava a non distinguere bene il tutto, era come se si trovasse dietro ad un vetro smerigliato. Allora prese una decisione senza troppa coscienza.

Entrò nel magma.

Quando fu dentro, la visione esplose. La percezione fu invasiva. La mente fece l'esperienza del "meraviglioso". Provò qualcosa che mai avrebbe pensato di poter provare ancora una volta sola: stupore.

Vide veicoli a motore penetrare palazzi e sbucare dall'altra parte, donne penetrare corporalmente la massa fisica di uomini e uomini penetrare quella di bambini, cani e negozi e viceversa. Erano vestiti tutti in modo differente, acconciati diversamente, di ogni età, sesso, provenienza, massa fisica. Era importante? Forse no, ma la cosa che risaltava agli

occhi era che quelle figure erano di OGNI EPOCA storico-culturale che il pianeta ricordasse. Convivevano assieme nello stesso momento e territorio, e questo era importante. Si passavano da parte a parte come se fossero costituite da neutrini, inconsistenti alla materia Altra. Puri Ego Immateriali.

Che fossero già arrivati al livello dell'anima oscenizzata, pornografica? Anime viventi esibite e materializzate. Guardò meglio, cercò di concentrarsi su quello che stava vedendo, senza lasciare campo a quello strano stato che ormai riconosceva come "emotivo".

Vide che palazzi giacevano su palazzi, stili differenti, secoli differenti, epoche differenti. Uno sull'altro, perfettamente coincidenti. Duomi neoromanici e barocchi posavano su palafitte e palazzi a quattro piani erano inglobati da grattacieli di cento e più piani. Chiese su stadi, capanne su igloo, campers su caverne e tutto su tutto. Tutto dentro tutto, compenetrato, caotico e allo stesso tempo ordinatissimo. Frantumato da migliaia di ordini sovrapposti. Catottrici nel loro stratificarsi in tutto per tutto.

JCT si sentiva a sua volta penetrato da poderose onde di informazione elettromagnetica, come fosse un'autostrada metaorganica: non avrebbe potuto descrivere a parole o a configurazioni cosa fosse quella sensazione, ma era qualcosa di trascendente e immanente allo stesso tempo. Sincronico e diacronico allo stesso tempo, presente passato e futuro allo stesso tempo. Tutto e nulla allo stesso tempo. Allo Stesso Tempo. Un tempo UNO...

Guardando meglio notò che non proprio tutto penetrava tutto, che anzi alcune persone scansavano

altre, che alcuni veicoli evitavano alcuni palazzi. Poi un avvenimento: vide cadere un'animale a terra. Due umanoidi lo aprirono con i loro coltelli e ne strapparono le interiora. Dunque anch'essi potevano morire. Una intuizione: la materia, organica o inorganica che fosse, della stessa epoca storica non era in grado di penetrare la massa della stessa materia epocale. Poteva invece penetrare quella delle altre epoche. Sembravano INCOMPATIBILI a comunicare tra loro, sistemi standard di emissione vitale non-interagibili tra loro, tra sistemi percettivi e strategici... hardware guidati da software sintonizzati su frequenze temporali differenti... e in particolar modo nessuno sembrava notare Cable Terzo, proprio nessuno. Era come se non ci fosse.

Non significante, ancora fuori rete.

Nessuna influenza sul contesto.

Si mosse ulteriormente, penetrò uomini, donne, camminava dentro a palazzi e veicoli in movimento, passava attraverso bombardamenti al napalm, battaglie all'arma bianca, clangori di metallo e crani aperti fino al petto, coppie in amore, bambini violentati e altri bambini che uscivano dalle scuole, attentati e cospirazioni, ospedali e acquedotti, omelie religiose e riti di massa, suicidi per impiccagione e linciaggi, scontri automobilistici e liti da strada e tutto quanto l'eccezione del mondo.

Ora per lui non esisteva altro che quel magma, pareva aver dimenticato tutto quello che non era direttamente *quel* magma, anche se ovviamente la coscienza di aver dimenticato era situata così in profondità che JCT nemmeno se n'era accorto. Poi, avvenne un'altra di quelle cose in grado di scuoterlo dentro: un uomo gli venne contro, cadde, lo

guardò atterrito e fuggì prima ancora che JCT avesse il tempo di aprire la bocca. Quindi lo perse di vista nel magma. Stranamente l'Altro si muoveva agilmente, come se per lui la via fosse libera, aperta, come se potesse vedere distintamente cosa e dove andare. Per lui il magma non era un impedimento percettivo e strategico. Non gli rimaneva che ritrovare quell'uomo-indizio e domandare a lui stesso quello che JCT non riusciva a comprendere. Cioè, il senso totale della questione.

Vagò senza una meta precisa, alla ricerca di quell'essere che solo poteva scambiare informazioni in modo interattivo con lui.

Vide cose che nessuno aveva visto prima di lui, cose che nessuno aveva nemmeno immaginato e le vide tutte. In breve il suo corpo assunse il carattere adattivo consono a quel pianeta, come un nuovo barbaro, dimentico delle piccole, deliziose e frivole cose di tutti i giorni, esaltando in lui la natura artificiale, preparata ed addestrata di tecno-guerriero su un pianeta ostile. Iniziava a percepire cose attraverso l'olfatto, sviluppando mezzi sensoriali che fino a quel momento neppure sospettava di possedere. Tutte le civiltà, le ere e i differenti livelli temporali vennero solcati da Cable Terzo. Sincronicamente, in un lungo e breve viaggio a tempo UNO.

Poi un giorno che non era veramente un giorno, JCT incontrò DIO.

Gli stava di fronte, lo guardava eppure aveva gli occhi chiusi, lo ascoltava nonostante Cable Terzo non stesse emettendo alcun suono, gli parlò eppure la sua bocca rimaneva serrata. La sua immobilità aveva la stessa qualità dinamica del magma, era come se quella figura potesse vivere in multifre-

quenza e multidimensione attraverso un solo atto.
Doveva essere DIO.

Quindi le parole fluirono, se mai avessero potuto essere percepite: *«Noi siamo i fonemi di un alfabeto spiritualistico. Siamo venuti per illuminarti. Non cercare di capire, lascia che le parole entrino, dagli il giusto tempo di maturazione. Lascia che uniscano e fondano corpo e mente enzimatica-mente, corporal-mente, solo allora potrai intuire frammenti a te utili. Prima, proveresti solo la sensazione del fallimento soggettuale. Lascia il tuo io nella fodera, non ne hai bisogno. Ascolta come Specie, elabora come moltitudine, seleziona come l'evoluzione stessa...».*

JCT volle toccarlo ma la sua mano passò attraverso quello che sembrava il corpo dell'apparizione, senza trovare la minima resistenza materica. Gli parlò e gli parlò a lungo.

La sua mente si riempì nuovamente di rumore significativo: *«Un gesto inutile: abbandona anche solo per un istante lo stadio della morte fisica. Astraiti, pensa all'immortalità come al non-tempo. Sintonizzati con le nostre parole. Non proiettare le tue su di Noi. Non crearti aspettative. Noi non ti siamo compatibili, quella che vedi è una forma di creazione regredita, evocata al solo scopo di comunicarti alcune informazioni. Noi non esistiamo. Noi viviamo quando tu sarai già morto. Ecco perché non puoi toccarci. Il magma che vedi è tale solo per te, non essendo specializzato, come macchina organica di lettura, alla percezione della sincro-e-dia-cronia parallela. Tu vedi solo effetti paralleli. E sei confuso. D'altra parte tutto ciò non è stato creato per te, quindi la cosa è norma-*

le, anche se frustrante. Questo vale anche per gli esseri che tu vedi, presi uno alla volta, e per gli oggetti. Non sono compatibili tra loro e nemmeno col tutto. Per cui non lo possono percepire. Se lo facessero probabilmente si smaterializzerebbero e poi si estinguerebbero. Devono essere parziali per sopravvivere. È la loro Legge. E la tua. Per parlarti di Noi dovrei usare termini che tu non capiresti e non utili per una anche lontana comprensione: parole come tele-genia non concepita ma pensata a distanza, telepatia universale e auto-creazione, noi accadiamo nello stesso istante in cui ci pensiamo, ci auto-formiamo. Noi siamo finalmente divenuti simili al DIO. Siamo nell'UNO. Il continuum, l'essenza stessa della materia, oggetti e soggetti allo stesso tempo, della stessa domanda, posta da Noi stessi, Noi siamo il paradosso creatore. Tu devi uniformarti alla tua natura di mero effetto della materia, un suo testo-discorso, risonanza metaforica. Vai nella valle dietro quella montagna, là troverai quello che cerchi senza saperlo...».

Stranamente a JCT le parole non davano più lo stesso senso di disagio. Stava ascoltando il LOGOS, ma non ne era cosciente. Era informato dalla sua materia attraverso un vago senso che arbitrariamente veniva definito, nelle epoche precedenti, quelle dell'UNIVERSO, piacere.

Poi, terminati il tempo e la Storia, DIO svanì.

JCT riprese fiato e notò con piacere il suo petto dilatarsi dopo ogni inalazione. Continuò le sue peregrinazioni, verso quella valle dove avrebbe trovato quello che cercava senza saperlo. I suoi sensi erano letteralmente esausti. Non godeva di un attimo di solitudine da secoli.

Vide ancora tutto, incontrò scene irrazionali, sur-

reali, impossibili, ma reali, esperibili nella loro qualità di immagini, masse incompatibili a lui in quanto tali. Sembravano SOGNI. Ma estremamente più reali. Sembravano incarnazioni di qualcosa di *originario*. Poi finalmente arrivò nella valle dove il magma scompariva. JCT pianse, si coricò e dormì per almeno due giorni standard.

Al risveglio aveva i muscoli intossicati, gli occhi arrossati e un vago torpore mentale, come dopo un VIAGGIO psichedelico, oppure dopo uno stato ipnotico prolungato. Guardandosi attorno osservò una costruzione in cemento, una piramide, che prima non aveva potuto notare causa la stanchezza. Ricordò la teoria che diceva che all'interno delle piramidi il tempo non scorre, le molecole rimangono intatte e non degradano. Mah!

Cercò l'entrata e la trovò sul lato opposto, aprì la porta senza problemi. Dovette forzare solo un po', causa una certa ossidazione dei cardini. Dentro vide un uomo sdraiato su un ampio tavolo in marmo. Era collegato tramite un nugolo di cavi ed antenne direzionali ad un display murale che emetteva una debole luce.

JCT staccò senza pensarci tutti i catodi e iniettò all'uomo una soluzione di sali alcalinici e zuccheri non dolci, per attutire il suo brusco risveglio.

Cosa che avvenne al 100% quattro ore dopo circa.

Ebbero un dialogo serrato e poi Cable Terzo gli si avvicinò, gli spezzò il collo e lo buttò fuori dalla piramide.

Poi si sdraiò sul tavolo, si collegò al display e si iniettò una soluzione misto-penthotal e si immerse in uno stato di subcoscienza sognante. Pochi secon-

di prima di cadere in trance tutta la discussione sostenuta gli scorse davanti agli occhi della mente. Riemersero le informazioni ricevute che ora erano chiare, riordinate, cristalline.

Il pianeta era divenuto una ENCICLOPEDIA tri-dimensionale sulla storia evolutiva della Specie. Quell'uomo era uno dei SOGNATORI, pochi uomini che pur di rimanere sul pianeta di Origine avevano accettato quel ruolo di riproduttori psico-ipnagogici delle varie epoche storiche. Ognuno aveva un'epoca specifica, quella del tipo appena *terminato* era per esempio l'era dei dinosauri. Estinta con lui. Il meccanismo era semplice: i vari subconsci erano scandagliati da lettori di impulsi elettromagnetici e capaci di interpretare i vari collegamenti submolecolari come precise informazioni. Poi la somma di *info* veniva mandata sotto forma di configurazioni di impulsi ad una rete di microsattelliti Motorola che li reinterpreta secondo un predeterminato schema composto di miliardi di miliardi di immagini di ogni era, che veniva quindi rispedita sul pianeta sotto forma di ologrammi interattivi da oloproiettori potentissimi, laser.

I sognatori poi dimenticavano dopo poco di essere tali e divenivano a loro volta quel mondo da loro rappresentato, e le creature dimenticavano la loro qualità di ologrammi e cominciavano a credere di essere creature *tout court*, libere ed arbitrarie. Brahma e il suo sonno. Brahma e la sua danza. Solo allora JCT aveva capito la sua missione, la sua essenza di VOLUME DI AGGIORNAMENTO, rappresentazione dell'epoca delle tecnoguerre, ormai finita ed estinta, da conservare come memoria. Archivistista...

presto arrivò il sonno, poi i sogni, poi la dimenticanza... così Cable Terzo divenne il bibliotecario addetto alla consultazione dell'era delle tecnoguerre del Multiverso.

Così Cable Terzo ne divenne il DIO.

110%
Il massimo e oltre
Computers LSD del secolo XXI!

Bit Generation
Progetto per un racconto-film

Io penso, dunque sogno.
(Progetto di Neorealismo
Fantascientifico)

*La mia bocca si aprirà in parabole.
Rivelerà delle cose nascoste sin
dalla fondazione del mondo.*
(Gesù Cristo, in Matteo, 13, 35)

Synopsis:

Terre Occidentali.

In una città media della periferia europea.

Un gruppo di giovani BIT che vivono una realtà tutta loro, comunicando, o meglio intercomunicando (via computer) al loro interno, solo e rigorosamente al loro interno.

Lavorano in RETE, sono collegati in Modem e meno spesso al Videotel. Questo crea nelle loro menti, sempre pronte a leggere il dato metafisico, epico, delle situazioni, una sorta di percezione di una realtà nella realtà.

Una realtà alla seconda, in vitro, isolata e aseptica nei confronti di quella vissuta dagli "altri". Si convincono conseguentemente di vivere in provetta, sotto prospettiva di microscopio, a volte sentono che dovrebbero costituire un laboratorio-clinica di stampo esistenziale, o qualcosa di simile.

Questo tipo di decisione-discussione occupa molto del loro spazio-tempo, dare una svolta decisionale a quello che fino a poco spazio-tempo prima sembrava solo un hobby di stampo tecno in realtà li spaventa un po', li rende inquieti. Li carica di responsabilità a cui non avevano ancora pensato in modo profondo.

Due parole che compaiono costantemente nei loro brainstormings:

- 1) EVOLUZIONE
- 2) ESTINZIONE.

Si scambiano di tutto, internamente alla loro struttura-organizzazione, informazioni di ogni tipo e forma. Dai commenti politico-sociali a quelli di critica di film, libri, dischi eccetera, fino alle asserzioni più private, sfocianti spesso in confessioni legate alla privacy più intima.

Una cosa è molto importante: i ragazzi non sembrano toccarsi mai. I loro rapporti interpersonali sembrano di marcata qualità immateriale.

Segreterie telefoniche, videocomunicazioni ai genitori, agli altri amici, alle loro donne... ecco il progressivo tecno-discorporamento (sequenza velocissima di montaggio-messaggi, una sorta di ricostruzione per ASSENZA delle loro relazioni con l'ESTERNO).

Il tutto viene digitalizzato e schedato nella memoria collettiva, quella che li rende uniti, anzi, mol-

to più che uniti: "Molti in Uno e viceversa". Sono anche appassionati di letteratura fantascientifica e hanno deciso di scriverne. Hanno pubblicato, grazie ad un loro sforzo collettivo di autoproduzione un volume, intitolato I CANNIBALI DEL LAPSUS. Questo viene poi ripreso da un piccolo-medio editore della loro città che avendolo letto ne resta molto interessato. Si sono firmati collettivamente, eliminando i nomi individuali e anche per questo il loro gruppo diviene un piccolo "cult" tra i fan del genere fantascientifico.

Il dato di base della loro teoria letteraria è che il mondo ora ha un tremendo bisogno di una letteratura di IDEE, come tutte le altre arti del resto. Aborriscono e rifiutano nonché attaccano tutta quella scrittura che fa riferimento al privato, ai problemi dell'io eccetera eccetera. Roba da pattumiera della Storia.

L'idea tematica, capace di fondare a livello di significato il loro libro, quella di scrivere racconti che ognuno manipolerà serialmente divorando i contenuti di quello precedente, fino all'ultimo racconto scritto collettivamente e con le direttive di un software particolare: una scrittura puramente biomeccanica.

Anche e particolarmente questo successo (modesto ma nella scala delle loro esperienze risulta pur sempre notevole) li spinge verso una coscienza più impegnata, con spiccate tendenze metafisiche nei confronti del "peso" che il gruppo potrebbe avere, sulla città, sul futuro e perché non, sul mondo. Sui loro consimili e poi sulla specie umana in genere: «oggi il mio quartiere, domani il mondo», scrive uno di loro con lo spray sul muro, mentre

un'altro aggiunge «e l'Universo?». Vivono un momento di pura esaltazione collettiva, conscia e divertita, controllata ma quasi infantile. È per loro un bel momento.

Vengono contattati dal loro editore, questi si scopre essere ricchissimo di famiglia e dunque svolge il suo lavoro come hobby, ha in realtà un'altra specializzazione di ordine professionale: è un medico ANATOMOPATOLOGO

(NOTA: approfondire tutte le conseguenze della scelta microscopica del personaggio. Cercare le tracce della vita dalla configurazione della morte), svolge sporadicamente anche la mansione di psichiatra-psicoanalista, ma come fattore del tutto collaterale. Il tutto con fini prettamente personali, vista la sua completa tranquillità economica.

Avviene l'incontro, contrastato all'interno del gruppo, alcuni vorrebbero mantenere l'anonimato, ma l'editore avvolge la richiesta con argomentazioni di ordine fascinatorio e convince soprattutto il leader carismatico dei Cannibali.

L'incontro è una sorta di sfida, almeno inizialmente. L'insicurezza dei ragazzi li sterilizza nei confronti delle argomentazioni generali dell'editore che di punto in bianco, senza nessun tipo di avvisaglia cambia radicalmente discorso e diventa prettamente, profondamente e occultamente personale.

Egli svela informazioni a sua conoscenza del-sul gruppo di precisione e segretezza quasi assoluta, spiazzandoli. Allarga poi le loro vedute sulle possibilità di una unità di azione come potrebbe essere la loro, amplifica le frontiere di ciò che stanno attuando o potrebbero attuare. La situazione è molto tesa,

ma lui è dentro di loro, lui lo sa e loro lo sanno. È una guerra di sfumature, di colpi bassi dati come se fossero alti, di controlli poli-personali e sincroni, lui sa che li ha divisi, che ognuno sta valutando personalmente, non più in collegamento con i cervelli degli altri, la situazione.

Di colpo, il medico-editore di ferma nel gioco e ne svela le strategie ai ragazzi, gli mostra le regole interne del suo discorso: così facendo, dimostra la loro fragilità personale e collettiva, li ha stesi. Regna un silenzio carico di elettricità. Riprendendo in mano l'atmosfera dell'incontro, con un fare rilassato e come se nulla fosse VERAMENTE successo, l'editore comunica loro che intende svolgere da tempo un ESPERIMENTO legato al tema della MANIPOLAZIONE DELLA REALTÀ, o perlomeno della sua percezione (socio-politico-fisio-ecc.-logica umana) e finalmente gli sembra di aver incontrato le persone giuste per poterlo compiere. Ovviamente finanziaria lui l'operazione, gli metterà a disposizione tutti i mezzi necessari, ma loro dovranno, per poter rendere al massimo i vantaggi conoscitivi dell'esperimento, vivere tutti sotto lo stesso tetto e a questo scopo saranno assunti regolarmente come impiegati di una ditta fittizia, che prenderà il nome fittizio di NETWORK HYPertext.

Durante l'esperimento dovranno passare attraverso vari livelli di addestramento sensorio e allo stesso tempo di analisi personale, tra loro, ma soprattutto con e attraverso lui: ad ogni livello ne corrisponderà uno di coscienza del reale sempre più alto nella gerarchia della consapevolezza. L'intera massa di dati ed esperienze registrate verrà poi pubblicata in un volume di ricerca dalla sua stessa casa editrice.

Verranno pagati molto bene.

I ragazzi accettano, non tutti con entusiasmo, ma accettano.

BIT: luogo né mente né corpo, né psiche né fisicità.

È un TERZO MONDO di immagazzinamento. Del Reale.

I BIT (Un'altra scritta sul muro dice «Noi siamo i nuovi BITNICKS») si trasferiscono così in una villa-palazzina di proprietà del medico-editore, posta quasi nel centro della loro città. Qui inizia immediatamente il loro addestramento sensorio: ogni area destinata ad un solo individuo viene messa sotto regime di CROMOTERAPIA, ossia tutto l'ambiente che ospita ciascun individuo, viene posto sotto una luce di un colore solo, come per esempio l'arancione o il rosso.

Dopo aver loro spiegato le proprietà benefiche e/o negative dei colori sulla psiche, le loro differenti lunghezze d'onda con i loro effetti variabili, i B-Boys prendono possesso delle loro stanze (godendo della massima libertà di arredamento, anche se ognuno deve decidere una linea di oggettistica lineare, deve scegliere le immagini che lo hanno colpito particolarmente, le musiche, eccetera; in modo che il medico possa fare per ognuno una sorta di *Wunderkammer* delle loro personalità). Scoprono in seguito che ognuno sarà isolato dagli altri: con una eccezione, un unico collegamento, da usare senza limitazioni, il terminale di RETE dei loro computers, presenti in ogni stanza della villa-palazzina-laboratorio-clinica.

Una scritta è imperante sul muro dell'entrata:
LA SALVEZZA DELLA FORMA È NELLA
MEMORIA.

Inizia la fase dell'analisi, un'analisi serrata tra il medico e ognuno di loro. La prima fase consiste nell'ANALISI comparata del CORPO SPIRITUALE INTERNO (quello vissuto, delle impressioni personali, riguardo le esperienze fatte, pura perimetrologia interiore: i fatti strettamente personali, vita fenomenologica) con quella del CORPO ESTERNO (ossia quello che geometrizza le proprie coordinate socio-esistenziali con quelle di personaggi mitico-mediologici, quelli facenti parte del pantheon archetipale, quello percepibile dai media quotidianamente) e fonderle assieme: il ragazzo parla di sé, della sua vita e il medico fa scorrere immagini pre-ordinate di personaggi mitici che corrispondono alle aspettative e ai gusti del ragazzo. Le immagini diventano sempre più mirate e precise man mano che l'analisi procede. Il risultato è quello di (dopo aver individuato nelle loro personalità i punti deboli, i vuoti motivazionali) RI-COLMARLI con le pseudo-caratteristiche di pseudo-personalità di Hitler, Marilyn, Elvis, Lennon, Mao, Warhol, eccetera.

MIXANDOLI ASSIEME IN UNA NUOVA IDENTITÀ MITO-BIO-LOGICA, artificiale, astratta e supersimbolica. Ri-plasmati in una nuova CARNE-integrazione tra reale ed immaginario.

Vengono spesso citate teorie metafisiche-tecnologiche sul tipo della HEAD PHILOSOPHY di Timothy Leary (la filosofia per tutti coloro che sono nati dopo Hiroshima), l'ironia degli ILLUMINATI di Robert Shea e Robert Anton Wilson, ed altre ancora.

Il meccanismo per procurarsi una Personalità Configurazionale Espansa è:

- 1) Descrizione di quello che sono e di quello che vorrebbero essere. Desideri e fantasie.
- 2) Ricerca delle zone vuoto-mancanza.
- 3) Ricerca di Mito-Bio-Personalità-(ENZIMI-tipo) atte a fornire la reimmissione di dati per l'integrità e la nuova potenza.

L'esperimento è in gran parte legato ai sensi, presi uno per volta: ottico, olfattivo, acustico, tattile, eccetera. Immagini e ritmi di produzione sensoriale rielaborate con l'alterazione stupefacente dei sensi. Prove sotto-guida spirituale. Lui li sta dotando di un **NUOVO CORPO MEDILOGICO**.

Quello che il medico si propone inizialmente è il compito operare la ricerca di una nuova base di essenza in grado di (come gli antichi alchimisti-manipolatori della materia-spirituale) renderli **COMPATIBILI** con l'universo dell'**INFORMAZIONE**, vero nuovo sangue del pianeta iper-medio-logizzato. Portatrice del **SUO** senso. E questo non è che il primo passo verso il concetto di Realtà come Prodotto di un **MegaEditing** (scritta murale: «Io Sono, Dunque Manipolo»). Quello che si vuole inaugurare è una sorta di Nuova Fisica del Senso, verso l'**Inorganico Senziente**. Loro: come le formiche (metafora del bio-meccanico).

Il progetto è partire dal localismo (salvezza dell'etnia), fino alla coscienza cosmologico-planettaria (salvezza della Specie) fino al suo debordamento (verso il Nuovo Essere).

I ragazzi vengono messi sotto pressione attraverso la deviazione dei loro parametri temporali e spa-

ziali (dormono e rimangono svegli secondo ritmi non-naturali per es.). Entrano in uno stato di coscienza allargato, una sorta di stato lisergico perenne, sia artificiale che naturale.

Devono imparare a vivere il computer come una sorta di allucinogeno, una estensione delle possibilità mentali. Il rapporto con il dottore-medico si trasforma lentamente, ma inesorabilmente in quello con un Guru-adepto-officiante e la mistica entra pesantemente nella loro organizzazione linguistica. Subiscono anche trattamenti con macchine elettrostimolanti ed elettrosedative (in grado di agire pseudopsichedelicamente sui centri nervosi e percettivi).

Questo periodo li ha stancati fisicamente, ma si sentono carichi, integri e potenti. Sono pronti alla seconda fase dell'addestramento.

Dotati della loro ANIMA MEDIOLOGICA si sentono così pieni di energia da affrontare qualsiasi prova, sono vicini all'euforia. Il gruppo sta assumendo la strutturazione e la ritualità della SETTA (una sorta di confraternita della manipolazione: esiste una Storia nella Storia, un mondo nel mondo, un tempo nel tempo, essi sono la Storia, il tempo, il mondo dei manipolatori), più precisamente di una INFO-SETTA (Setta Informazionale, alla ricerca di una Nuova e più grande opera di Integrazione tra i dati del Mondo e le nuove tecnologie, in grado di mutarne la sua Evoluzione: la sua info-bio-genesi), dedita alla digitalizzazione ai fini di una sua archiviazione all'interno della loro "personale memoria collettiva", ossia quella della RETE. Questa idea li fa sentire più vicini al concetto di tecnologia come stre-

gua di una SECONDA NATURA, anzi come se fosse la prima.

C'è anche chi avanza la similitudine-allegoria della loro situazione con quella di una sorta di NOÈ configurazionale, dove la RETE diventa una seconda ARCA di tipo concettuale-informazionale.

L'editore-guru li giudica ormai pronti per la seconda fase dell'addestramento: scendere nella strada per scegliere una zona e raccogliere cronachisticamente tutte le informazioni possibili, quelle di tutti i personaggi della zona. Una memoria segreta del quartiere-città. Il suo cuore occulto. Speculare.

Inizia così una sorta di periodo neo-realistico per i Bit-Boys, seguono ognuno il "loro" personaggio, ne eseguono una minuziosa raccolta-elaborazione-archiviazione di dati e informazioni sulla loro vita.

I movimenti sociali e quelli strettamente personali. Tutti vengono inquadrati e spiati (derubati della loro privacy). Come in un grande racconto, emergono i personaggi più rappresentativi, caratteristici, archetipici (come lo spacciatore, la puttana, il tossico, la bella, il ricco, il militare eccetera) di cui i B-Boys ri-editano piccoli film della loro vita-esperienza, montaggi di nastri VHS girati da loro stessi. Opere segrete. Ogni filmato viene poi ricostruito secondo le regole di un "genere" (come la commedia, il thriller, l'horror ecc.). Un'altra norma giace alla base di questa particolare operazione: la INTERSENSORIALITÀ, ognuno di loro si comporterà nella sua interpretazione degli eventi secondo le caratteristiche di uno dei Sensi, e il guru come connettore. In certi casi loro si scambiano anche le funzioni di autoriferimento: es. il naso-tatto, l'orecchio-olfatto eccetera. Regole che trasformano la

realtà in intrattenimento, spettacolo: è la base del riciclaggio dello stesso rito in un nuovo mito, l'uovo da cui il vecchio Dio si clona in quello nuovo: la nuova generazione di reincarnati.

Tutto ciò fino al giorno in cui, casualmente, i B-Boys filmano un omicidio in cui tra l'altro si intravede anche la figura dell'assassinio. Questo sconvolge i loro piani, ma allo stesso tempo rappresenta una occasione unica, unica di messa a confronto del loro metodo con quello dei media generici dell'informazione. Decidono di mandare il filmato, montato da loro stessi secondo loro regole di produzione del filante della realtà alle televisioni e non direttamente alla Polizia (a cui invece manderanno in un secondo momento il materiale grezzo, non montato, ma solo nel caso remoto che nessuna televisione mandi il loro filmato).

Il loro filmato però viene dato su parecchie emittenti, ognuna ha rimontato a modo suo, con sfumature di ordine socio-politico, il filmato; i BIT li registrano, li analizzano e li confrontano col loro. Sono eccitati, questo lavoro li fa sentire attivi, come un soldato in battaglia.

Il medico-guru percepisce che la situazione potrebbe anche sfuggirgli di mano, e decide di accelerare i tempi dell'esperimento.

È il momento della terza fase.

(intanto la simbiosi tra i BIT Boys e le macchine sta diventando sempre più profonda. È un processo in netta accelerazione. Troppo accelerato. Il medico-guru sa che quella è la quintessenza della quarta fase, la fusione col metallo vivente, perciò deve organizzare la terza ristrutturandola in una sorta di

sua sintanalisi. Una compressione-velocizzazione della stessa. In tempi brevi, la terza fase dell'azione diretta: il contatto).

(Ritualità sempre più violente e primitive e selvagge, ma eseguite in modo sempre più raffinato, ricercato e sentito fanno da filtro per le loro decisioni di agire collettivamente. Dai piccoli festini prima dell'azione, fino alle intuizioni durante una riunione, spontanee o articolate, celebrazioni fascinatorie prendono piede nel loro agire collettivo. È come se si fossero ri-organizzati in una sorta di tecnotribù)-(esempio: quando la scelta sull'assassinio viene operata, i BIT la sanciranno con una danza rituale elaborata sul modello dei miti primitivi, ma con materiali (le maschere e i totem-like) cibernetici: li chiamano HARDWARE RITUAL MACHINE).

La terza fase. Loro dovranno ritornare nel quartiere, non più per raccogliere i dati in modo NEUTRO, ma per influenzarli, anzi determinarli (un'altra scritta sul muro: «per dominare il PRESENTE bisogna controllare il PASSATO, solo in questo modo si determinerà il FUTURO»): MANIPOLARE gli eventi alla base, non più come editing, come deviazione di effetti, loro reinterpretazione, MA COME ORIGINE della loro stessa esistenza. Causare la loro nascita, la loro presenza: esserne le CAUSE. Dirigerne le cause per prevederne i risultati: dominazione e preveggenza.

Inizia così un periodo di manipolazione PURA, spesso senza nessun riscontro verificabile, nessun

vantaggio immediato, manipolazione per la manipolazione: addestramento, allenamento, condizionamento. Il tutto viene comunque registrato, archiviato, digitalizzato.

Una lunga sequenza di incontri, scontri, retate, intrecci, complotti amorosi e non, vengono costruiti artificialmente dai BIT, appuntamenti d'amore e di tradimento vengono resi credibili dalle loro tracce, vere o false che siano...

Lasciare segnali dell'evento che si vuole creare, ma non lasciare segnali propri, questo è il nome del gioco. Rendere naturale il totalmente culturale. Solo in questo modo l'uomo medio, quello che rappresenta la specie nella sua posizione evolutiva ATTUALE, può accettare quello che vede, fidarsi cioè di interagire con il contesto e scambiare con quest'ultimo le informazioni essenziali alla sua sopravvivenza. Info essenziali a chi deve replicare il reale per costituirne uno rinnovato e completamente artificiale: in quanto studiare la spontaneità è fondamentale là dove LA PERFEZIONE DELL'ARTIFICIALE È QUANDO QUESTO DIVENTA COSÌ PERVASIVAMENTE SPONTANEO NEL TESSUTO QUOTIDIANO DA DIVENIRE IL VERO EVENTO NATURALE. COSÌ PERFETTO DA SCOMPARIRE IN QUANTO MEZZO, IN QUANTO DIFFERENZA. CULTURA COSÌ PERFETTA DA DIVENIRE NATURA. La nuova natura dell'uomo-Dio, l'universo reinterpretato e riadattato alle necessità dell'uomo-Dio. La nuova natura dell'universo: la cultura umana; l'unica macchina evolutiva in grado di leggere e ri-scrivere il testo-Universo. Ecco nascere l'esigenza di una figura fondatrice: il nuovo Eroe dell'evoluzione, il NUOVO INTEGRATORE (Info-

Cristo) verso la nuova forma, IL NUOVO SINTETIZZATORE della nuova configurazione. Capiscono che nessuno di loro potrà mai essere il Nuovo Integratore-Sintetizzatore da solo, ma uniti COME UN SOLO UOMO, sfuttando unitariamente le risorse di più esseri... fondersi prima tra loro e poi con la macchina... oltre l'asettico dell'inorganico, verso il caos ordinato dell'organico (nuova metafora visiva).

Un gioco che, dopo alcuni errori di movimento, i B-Boys cominciano a giocare molto bene. Senza commettere più errori: pornografi della realtà, nuovi scribi di un "doing television" molto più radicale ed occulto.

DOVE ERA IL CUORE ORA È IL CERVELLO (al massimo si può tollerare il cuore del cervello e non più viceversa).

Una strana sensazione prende corpo tra loro: cominciano a sentirsi alla stregua di un SOVRAES-SERE, sentono le differenze tra loro in via di eliminazione totale, le individualità FUSE in una sorta di entità molto più potente. Alcuni pensano addirittura di comunicare già in modo telepatico con il cervello degli altri. Scambiano coincidenze con messaggi mirati dalle loro menti, eccetera. Iniziano a pensare di non avere limiti.

Fino a quando arrivano, calcolando il novero probabilistico delle loro socio-provocazioni, a causare un altro delitto, ciò accade indirettamente e casualmente, ma la responsabilità del fatto è di certo da attribuire ad un loro movimento iniziale. Secondo le leggi del caos (scritta sul muro: «Un battito di ali di farfalla in Italia, provocherà un tornado nel Texas») loro hanno mosso l'aria e la concatenazione da cui è nato come conseguenza diretta l'omici-

dio. I BIT non sembrano poi nemmeno troppo scossi, anzi prendono a parlare come un piccolo pantheon di SemiDei, piccole divinità alle prese con le gesta degli umani, come nella narrativa di Omero.

Arrivano persino a descrivere la divinità di cui si sentono l'INCARNAZIONE collettiva, nascente: il Dio dell'INFORMAZIONALE, Signore della Luce, oltreumano per essenza, in grado di fonderli con la macchina per creare così l'ESSERE SUPERIORE, la perfetta fusione tra organico ed inorganico.

La nuova configurazione vivente.

Il nuovo Logos vivente (un'altra scritta sul muro: «Ci stiamo trasformando in PURO SOFTWARE, puro SPIRITO nella macchina»).

La vera ed unica CONNECTION MACHINE (la mitica macchina che secondo gli scienziati dovrebbe essere in grado di pensare, agendo secondo gli stessi principi associativi del cervello umano) Organica (in grado di sfruttare anche i vantaggi dell'inorganico). Una creatura trans-puter-cervello, simile per caratteristiche interne ed esterne, per morfologia e perimetria, al pianeta che abita, perché ne assomma tutte le sostanze rendendole vive e pensanti, da quelle animate fino a quelle inanimate. Il loro è il primo pensiero veramente planetario, perché proviene da un corpo e un cervello finalmente planetario.

Il Guru-editore è leggermente preoccupato per la velocità con cui i BIT arrivano sempre alle estreme conseguenze delle cose. Precedono i suoi piani con celerità arrogante. Quando appare su uno dei muri della villa «Tu sei quello che pensi di essere. Quello che sei in grado di poter pensare di essere», il medico-guru avverte che è arrivata l'ora della quarta fase, quella terminale. Se vuole ancora cavalcare l'anima-

le deve tirare le redini o lanciarlo a velocità ancora più folle. Decide per la seconda impostazione. Mandava un messaggio collettivo sui terminali dei loro computers in cui dice che dovranno tutti trasferirsi, traslocare verso un luogo che meglio di questo ospiterà le loro accresciute e differenti nuove necessità. Un luogo lontano da tutto e da tutti.

Andranno nella sua casa di campagna.

Là tutto è già pronto.

Da tempo.

Quando arrivano alla residenza di campagna, dopo aver fatto svariati chilometri fuori dalla città, si trovano davanti ad uno spettacolo fascinatorio, proprio nel cortile antistante la costruzione principale del complesso agricolo del medico-guru. Una scenografia imponente e sconvolgente (in senso percettivo) allo stesso tempo: un certo numero di persone lavora alacramente col fiamme ossidriche, sollevando potenti onde di scintille dal metallo che sta plasmando. Si tratta di una mini-folla di operai-scultori-artisti, silenti umanamente quanto rumorosi professionalmente. Le forme a cui stanno lavorando rappresentano, informalmente, grezzamente (in senso barbarico) una sorta di storia dell'Arte Occidentale del '900, una rappresentazione-wunderkammer-selvaggia (le stanze che i nobili-Re Veneti-franco-austriaci del '700 occupavano con gli oggetti più strani e meravigliosi del loro secolo: una sorta di cervello-camera del meraviglioso secolare: in questo caso il meraviglioso viene trasformato in horror-informe).

Prendendo possesso della casa si accorgono che questa volta le loro stanze non sono più isolate, do-

vranno anzi sostare tutti nella stessa enorme sala centrale, corredata di un tavolo rotondo, molto grande, dove tutti i computers sono posti sopra e in circolo. Il medico li avverte che è giunto il momento di dare vita fisico-mentale alla nuova configurazione-entità, decretarne l'atto di nascita. Un essere esistente tramite la somma delle loro relazioni ma non tramite la somma delle loro individualità: essi dovranno dunque cominciare a pensare in termini di SUPER-RELAZIONE e non in termini di SUPER-INDIVIDUALITÀ.

Un essere in grado di portare gli individui (ormai para-individui) che lo (in)formano a RIDERE dei propri ORRORI. Portarli oltre la soglia del loro TOLLERABILE: arrivare a ridere di immagini lancinanti, puri devastamenti con colonna sonora di risate. Le loro e altre risate in playback.

Solo in questo modo potranno divenire Pura Energia Compatibile con la Neutralità Divina della Macchina Cosmo, Anima Universo Dio e anche Più.

Essi devono creare una metafisica parallela di questa nuova entità, la sua autonomia. Un SUPERENTE che avrà un cervello costituito dai loro cervelli presi come neuroni del suo che diventerà dunque un SUPERCERVELLO.

Loro saranno la sua carne, una nuova carne fatta di spirito, che potrà esistere ben oltre la loro stessa memoria, unico luogo dove la forma trova la sua salvezza e redenzione.

Devono FONDERSI in questo essere fantasmatico ma relativamente più, anzi molto più, REALE DI LORO. Un nuovo Essere che deve dare vita ad un rinnovato pantheon di divinità corrispondenti, proprio come il vecchio Dio antropomorfo rappresenta-

va la forma divina, quella morfologicamente in corrispondenza speculare con l'Uomo, così come si è potuto evolvere fino ai giorni nostri.

Per poter realizzare questo immane progetto, necessita però UN ATTO FONDATORE. Ritualizzante. In grado di rivelare nella sua gestualità "un nuovo principio di Realtà".

Nei secoli dei secoli.

Questa visione ultima è chiaramente strutturata secondo le necessità e prospettive del medico-editore-guru, ma viene comunque accettata e in alcuni casi fatta propria dai BIT, calati ormai meccanicamente nella logica oltreumana e superumana del loro Guru info-cibernetico.

Adesso serve UN MITO, un evento fondatore in grado di dare vita al RITO, alla gestualità seriale e replicatrice, una memoria dinamica.

Quello che necessita loro è la creazione di un GRANDE COMLOTTO, alla stregua di un atto primario, "dell'atto primario" per eccellenza: iniziano una serrata ricerca di quello che potrebbe essere quel famoso "atto primario", quello che ebbe in sé la forza di far nascere la differenza fondatrice e con essa l'intera cultura umana. Dopo un po' di tempo-spazio i BIT giungono alla conclusione che l'atto fondatore sia stato un ASSASSINIO, e più specificamente un agguato, ossia un ATTENTATO.

Il loro compito occulto, segreto, elitario, è quello di ristabilire il Continuum (eliminare il Dio del Soggetto, pura interferenza del Continuum universale, degenerazione del suo aspetto di interfaccia...), ritornare all'INDIFFERENZIATO fondatore, e dopo l'eliminazione della vecchia divinità, far emergere un Nuovo Differenziato. E il suo Nuovo Dio, in

grado di creare il suo Nuovo Essere. Quindi non un assassinio qualsiasi, un OMICI-DIO, una terminazione, un attacco al concetto e all'essenza stessa del vecchio Dio. L'assassinio ebbe la valenza e la forza di instaurare un nuovo Dio al posto di quello ormai stantio che regnava quelle terre selvagge e animali.

Quello che venne ucciso per primo era il SUO CAMPIONE SULLA TERRA, il suo essere-filtro converso-degli umani, se di umani si poteva già parlare. Quello che devono fare, allora, è di cercare l'uomo più potente sulla Terra, il vero rappresentante del Potere Oltreumano sul Pianeta. Quel Potere in grado di tenere assoggettati gli umani medi alle proprie direttive bio-geometriche, quelle che letteralmente "formano" la Specie. Costoro influenzano poi il livello biologico dell'evoluzione secondo i loro bisogni e desideri, secondo una strategia di sopravvivenza-evoluzione che non soddisfa più i BIT e tutti coloro che portano in sé il seme del Nuovo Dio.

DEVONO TROVARE IL SIMULACRO DEL (VECCHIO) DIO IN TERRA E POI LO DEVONO UCCIDERE.

(«...dobbiamo infolapidarlo... infoplotone di esecuzione... fondare la comunità SENZA CONTAMINARLA con il sangue infetto della vittima sacrificale... tu parli del bio-sangue, non dell'info-sangue... ovvio... non toccare la vittima impura...)

La loro vittima deve essere ESTINTA assieme l'IDEA... che essa INCARNA, non deve il suo sacrificio cementare catarticamente il sociale che da lei prende lo spunto per norma-(l)-(t)-izzarsi: questo sarà un punto cardinale per l'intera opera che stanno per mettere in scena. La vittima va oscenizzata e dunque DEMITIZZATA, desacralizzata.

Solo da un atto così cruentemente SACRIFICALE potrà nascere il NUOVO ESSERE. Dal Sacrificio all'Artificio. Di questo i BIT sono ormai certi.

(Ora i BIT vivono in una sorta di NATURA MONITORIZZATA, scorre come il tempo, suoni e rumori come colonna sonora, odori e retrovisioni di bar e caffè, locali da ballo eccetera. Picnic sull'erba eccetera: il tutto simulato, informazioni ai sensi, registrazioni bio-mnemoniche... QUELLO CHE LORO STANNO REALIZZANDO SPERIMENTALMENTE, È IL PRIMO ESEMPIO DI TECNOCOMUNITÀ TEMATICA, come i parchi, il sociofuturo dell'aggregazione umana su questo pianeta. Al di là dell'impulso geno-bio-logico. Assumere qualità divine significa entrare NEL simbolico. Non si può più sopportare la propria carne).

Ora la casa di campagna è completamente in mano loro, gli operai-scultori si sono dileguati dopo aver costruito la loro architettura delirante. Sotto ritmi di lavoro stressanti, i BIT iniziano uno studio-analisi-ricerca-archiviazione di tutte le figure dei grandi assassini che la Storia ricorda e riporta, in special modo quelle figure di assassini-attentatori che loro hanno individuato come i reali fondatori delle comunità culturali umane.

Il compito che si sono predisposti a portare a termine è quello di SINTETIZZARE una figura delle figure analizzate, una sua SINTANALISI, la sua figura MATRICE: l'ASSASSINO DEGLI ASSASSINI.

Ne ricavano tutte le possibile costanti ed anche le variabili, poi strutturano il modello matematico della più probabile FIGURA MATRICE dell'ASSASSI-

NO, quello che nel tempo è rimasto sempre la traccia (in ognuno degli assassini venuti dopo di lui) dell'origine.

La stessa cosa fanno nei confronti della VITTIMA SACRA, il loro CAPRO ESPIATORIO: la VITTIMA DELLE VITTIME.

Scoprono che l'attentato più in uso, la sua forma più applicata, è di gran lunga il LINCIAGGIO: il loro attentato deve essere allora una forma post-simbolica (dove il dire diventa automaticamente il fare) di Linciaggio, dove l'Uno fa implodere in lui la comunità, colpita nella forma rappresentativa-proiettiva del suo Simulacro. L'Uno che uccide ritrova la sua unità nel colpire il simulacro del Molteplice.

Mappate le due configurazioni matrice dell'ASSASSINO degli ASSASSINI e della VITTIMA delle VITTIME, i B-Boys danno vita ad un lungo e complesso lavoro di simulazione e manipolazione delle informazioni possedute: decidono di costruire le personalità, le vite intere di questi due personaggi fittizi ma MOLTO PIU' REALI DEL REALE STESSO, essendone le figure matrice (in senso matematico-astratto). Iniziano anche a creare tracce della loro duplice esistenza, segnali sociali, burocratici (si inseriscono negli archivi dell'anagrafe e inseriscono i dati anagrafici di questi esseri fittizi), sentimentali eccetera. Man mano che il progetto prosegue, i BIT si concentrano sempre più sulla figura dell'ASSASSINO MATRICE, tralasciando quella della VITTIMA delle VITTIME.

Il fatto è che loro si riconoscono, addirittura sentono di incarnare (è diventata una necessità vitale) la figura dell'ATTENTATORE, mentre non si riconoscono per nulla (ma traspare una certa paura di vo-

lerla rimuovere, rimuovendo anche l'ansia della possibilità di esserlo) in quella della Vittima: questo crea un'altra necessità corollaria, quella cioè di trovare un'altra figura vivente ed attuale in grado di incarnare archetipicamente la VITTIMA delle VITTIME. Le loro ricerche si focalizzano sulla figura del killer seriale, la studiano come sintomo occulto del destino di Specie. Alla fine di questo lavoro di rielaborazione, si rendono conto di rappresentare un nuovo passo evolutivo nei confronti dell'assassino seriale, nella loro particolare qualità di KILLER PARALLELO.

Ora devono trovare la LORO VITTIMA.

Per attuare il LORO ATTENTATO.

Per dare vita al LORO MITO FONDATORE.

Per generare il LORO RITO OFFICIANTE.

(Il Guru-medico-editore leggerà loro una frase dell'antropologo Giraud, da cui essi devono trarre le motivazioni ultime del loro gesto irreversibile: «Questa positività della violenza è scomparsa nei Vangeli. LA MINACCIA, QUESTA VOLTA, È VERAMENTE SPAVENTOSA, PERCHÉ È SENZA RIMEDIO SUL PIANO IN CUI SI PONE, senza risorse di alcun genere; HA CESSATO DI ESSERE DIVINA. In assenza di un meccanismo fondatore, il principio di violenza che domina l'umanità conoscerà una terribile recrudescenza quando entrerà in AGONIA... Una violenza confusa è molto più terribile che una violenza da meccanismo vittimario... essa moltiplicherà le vittime... come nell'epoca del Profeti».

SE È POSSIBILE REALIZZARE UN CORPO NUOVO DA QUELLI VECCHI È PERCHÉ ESSO

ESISTEVA VIRTUALMENTE IN LORO COME POTENZA.

MAPPA+ DIGITALIZZAZIONE in Scala= UTOPIA= 1:1).

Il nuovo compito-ricerca è delimitato da queste nuove domande:

Chi potrà mai essere il simulacro di Dio in Terra ?
Il più rappresentativo ?

Da quale territorio-area di azione dovrà provenire (Politica, Religione, Musica-Arte-Cultura, Scienza, eccetera)?

Come dovrà essere terminato ?

Quale tipo di risonanza sarà necessaria per far sapere al mondo che è morto il vecchio Dio, nella figura del suo campione terrestre, e che nello stesso tempo ne è nato uno nuovo, nella figura del suo campione "Uno nei Molti e Molti nell'Uno" ?

Basterà un'azione dimostrativa o la cosa dovrà essere portata a termine fisicamente-letteralmente ?

In tutto ciò esiste UN PUNTO DI NON RITORNO, un punto da cui il processo di simulazione diventa IRREVERSIBILMENTE produzione di REALTA' REALE, con tutte le conseguenze (vedi leggi del caos) di cui ogni gesto gettato nel reale comporta ?

LORO: TELE-ANATOMISTI (chirurgia dell'invisibile).

LORO: BOMBE DEL NULLA, SINGOLARITA' NUDA. Luoghi non interagenti ma influenzanti. Manipolano per ASSENZA.

La sera stessa i media sono frenetici, sottosopra per l'evento. Gli speakers dei vari telegiornali leggono i comunicati, tentando di mediare tra direttive politiche di interpretazione dell'attentato e i loro sentimenti personali. Commentano il comunicato ricevuto dai presunti attentatori, lo ritengono ovviamente un documento delirante. Si fanno ipotesi di terrorismo, di complotti transnazionali, transreligiosi eccetera eccetera.

Loro sono nella sala. Tutti quanti, compreso il medico-editore-guru. Stanno lavorando sotto grande pressione. Senza sosta. Compiono registrazioni-codificazioni-archiviazioni, raccolgono tutte le informazioni possibili sull'evento mediologico, gli effetti del loro ATTO FONDATORE, l'attentato al cielo.

Il loro gesto ha scosso i pilastri del cosmo.

Stranamente, ora hanno ricominciato a toccarsi, leggermente, con cautela: è come se l'assassinio del simulacro di Dio in Terra avesse rotto quel vetro che li divideva, una sorta di redenzione del loro rimosso materiale.

(Supersequenza velocissima, mista a ralenti di immagini di preparazione di un attentato. Un corpo ignoto cade a terra, grande confusione e fuga).

È passato quasi un mese dal loro omicidio rituale. Nella casa di campagna regna un'atmosfera tetra, piena di tensione lugubre, le cose (a parte le apparecchiature) sono lasciate alla cristallizzazione della polvere. Nessuno parla, si guarda, si scruta.

Tutti guardano lo schermo dei loro monitors come se fosse l'unica realtà percettiva che lo possa riguardare. Davanti ai loro occhi stanno scorrendo

schede con i dato storici, biografici e aneddottici dei grandi AUTO-SACRIFICATI.

Dei SUICIDI per una causa. Dagli isolati dal mondo ai kamikaze, dai guerrieri berserkr sino ai ragazzini sconvolti per una bocciatura a scuola.

Dopo un certo lasso di tempo, in cui le azioni dei BIT diventano sempre più precise, meccaniche, completamente mirate verso LO scopo, appare la stessa immagine su tutti i monitors: è la FIGURA MATRICE DEL SUICIDA dei SUICIDI. Non appena l'immagine è apparsa, uno alla volta, i BIT si alzano e se ne vanno, lasciando la sala.

Ognuno di loro va in una camera isolata, preparata precedentemente. In ogni stanza c'è un letto in legno (come nei monasteri di clausura) e ai piedi di questo letto, un computer a schermo gigante. Sempre uno alla volta, dopo essersi sdraiati su questi letti, si iniettano una forte dose di allucinogeni e poco dopo accendono anche i monitors, su cui iniziano a scorrere ad alta velocità tutte le immagini manipolate da loro durante il periodo passato con l'editore-medico-guru.

Stanno morendo, stanno registrando la loro morte, la stanno archiviando. Comparandola e inserendola nella nuova configurazione creata dai BIT durante i loro giochi di manipolazione.

Nel frattempo la RETE sta spedendo tutte le immagini via telefonica (Modem), in selezione automatica e a proprie spese. Tutti coloro che sono predisposti alla loro ricezione stanno visionando le informazioni spedite. L'ULTIMO MESSAGGIO DI UN NUOVO CRISTO CIBERNETICAMENTE CONFIGURAZIONALE. Il medico-editore-guru rimane solo nella sala, sta controllando l'immissione delle

ultime ore di vita dei suoi officianti-neuroni nella
MEMORIA DI RETE.

È ormai quasi mattina. L'ambiente appare come
un vero e proprio INFERNO OCCIDENTALE, con i
suoi simboli pornografizzati nel delirio scultoreo
del piazzale che traspare dalle ampie vetrate della
sala, ora vedibili in quanto il Guru ha aperto i
pesanti tendaggi.

Il GRANDE MANIPOLATORE si alza e se ne va.

Sopravvissuto.

SOLO E VIVO.

Inter(net)vista
con **Michael Joyce**
a cura di **Human Systems**

Questa Inter(net)vista non ha richiesto che l'intervistatore e l'intervistato si incontrassero in un punto nel tempo e nello spazio fisico. L'intervista ha invece avuto luogo in quello che, da Gibson in avanti, si è soliti chiamare Cyberspazio, Matrice, o più semplicemente Rete. Questo luogo, che *non è* da nessuna parte, ha un tempo proprio, determinato da chi lo osserva. È lo spazio *dentro* ciascun computer, dentro *tutti* i computer. L'esistenza di una rete mondiale di telecomunicazioni (Internet, appunto) fa sì che tutti i computer del mondo, attraverso il cyberspazio, siano alla stessa distanza. Questo ha, e avrà, ripercussioni molto profonde sul modo con cui concepiamo, organizziamo, e in definitiva *viviamo*, le nostre vite. Ma, nonostante i profeti delle utopie negative, questo non ci renderà alieni sul nostro stesso pianeta. Al contrario, esistono tutti i presupposti perché i nostri pensieri, le nostre stesse vite, siano arricchiti, aumentati, dalla esistenza di una nuova dimensione, di nuovi modi di comunicare: e comunicare vuol dire esplorare, conoscere, comprendere, lavorare, pensare. Tutti i punti del mondo sono alla stessa distanza, nulla, gli uni dagli altri. Questo significa superare le barriere artificiali frutto soltanto di tecnologie inadeguate. Senza bisogno di teletrasporto, o almeno senza il bisogno di teletrasportare oggetti, perché la trasmissione di *informazioni* ci sarà sufficiente, opereremo sull'intero pianeta come col nostro vicino di casa. E spesso, ci sarà più semplice mantenere i contatti con un amico mai visto all'altro capo del globo piuttosto che con altri a qualche centinaio di chilometri di distanza. Una distanza culturale si sovrapporrà e si sostituirà alla distanza fisica. Ciò che noi vorremo sarà "vicino". Tutto il resto

sarà "lontano"; ma raggiungerlo sarà egualmente facile.

Prescindere del contatto fisico.

Vuol dire reimmaginare completamente un dialogo, adattare le nostre esigenze a un canale a banda ristretta, incapace (ma per quanto?) di trasmettere tutti quei segnali che siamo soliti dare per scontati: l'inflessione della voce, le pause, l'espressione del viso. Immaginate di non poter conoscere l'aspetto, la razza, l'età, il sesso, del vostro interlocutore. Immaginate di parlare per ore con qualcuno senza mai annuire, senza poter fare conto su tutto quello che *non* viene detto...

L'Inter(net)vista si è svolta fra il 5 e il 25 Marzo 1993. Le persone coinvolte erano, indicativamente, in Italia e negli Stati Uniti, ma avrebbero potuto essere alle Bahamas e in Germania, o in due alberghi della stessa città. O ovunque altrove. Ma nel Cyber-spazio/Matrice/Rete, erano uno di fronte all'altro, e questa è l'intervista che ne è risultata.

D.: Da dove viene il titolo *Afternoon*, 'pomeriggio'? Lo hai voluto per imporre una qualche unità temporale al racconto, che altrimenti sembra svolgersi come una sorta di narrazione atemporale?

M.J.: Il titolo, senza troppa sorpresa, viene dalla prima schermata, *Inizio* che riporta la frase: «verso le cinque il sole tramonta e la neve fusa del pomeriggio ghiaccia di nuovo sull'asfalto in polipi di cristallo e palme di ghiaccio». La frase viene a sua volta dal pomeriggio del marzo 1987 nel Michigan quando ho cominciato a scrivere questo iperracconto, un po' per mettermi alla prova, un po' per mettere alla prova Storyspace, il nostro programma per scrivere ipertesti. Quello che avevo in mente per la frase e per il titolo erano i pomeriggi di fine inverno, quando il sole che ritorna guadagna terreno contro i ghiacci del Nord solo per perdere poi quanto ha guadagnato, col passare della giornata e il calare della notte. È così che il ricongelamento forma motivi tropicali, polipi e palme (e palmi) che fissano il cambiamento che verrà in modi non diversi dal racconto multiplo. Quindi non sono certo di avere proposto (o di stare proponendo in questo momento) una narrazione atemporale, ma piuttosto una narrazione con una temporalità autentica, la temporalità di cui abbiamo esperienza coll'andirivieni del tempo e dei suoi cicli. In questo senso, «pomeriggio» mi sembrava anche evocativo dell'età in cui viviamo, e adatto alla storia di un uomo nelle ore successive a quando (come viene detto in quello che spesso è il secondo schermo) potrebbe aver visto morire suo figlio.

D.: Il narratore della storia dice di essere Michael Joyce. Quanta parte di personaggi reali hai messo nel racconto? *Afternoon* può essere visto come un racconto autobiografico?

M.J.: Mi sorprende che pensi che la storia abbia un *qualsiasi* narratore esplicito, e ancor più Michael Joyce. Certamente io compaio come me stesso, in mezzo ai molti altri narratori attraverso i cui punti di vista i lettori percorrono il racconto (più esplicitamente compaio come narratore della parte di racconto - spesso ricorrente - intitolata *I suoi consigli*); compaiono anche altri personaggi "reali", incluso Jay Bolter¹ ad esempio, o la straordinaria Mary Milton (la cui precoce visione dell'interattività ha sostenuto la realizzazione del nostro programma, Story-space); o come Ulisse e Nausica, sia quelli dei nostri giorni sia quelli senza tempo. In questo senso *Afternoon* è anche il racconto di un uomo che cerca senza troppo successo di comprendere le donne (cosa vera per la maggioranza degli uomini) e nella misura in cui ho speso buona parte della mia vita e molta della mia arte nel cercare, con poco successo, di farlo, è un racconto autobiografico.

D.: Hai detto «in quanto uomo che ha cercato (senza troppo successo) di comprendere le donne». Puoi dirci qualcosa di più? Quali riflessioni sulle donne proponi in *Afternoon*?

M.J.: La narrativa, come ogni arte, non ha il compito di trasmettere opinioni. Ho amato le donne per tutta la mia vita. Da piccolo, in vacanza, preferivo sempre passare il mio tempo in cucina ad ascoltare

mia madre parlare con le mie zie, piuttosto che sedere nel salotto fumoso, con gli uomini. *Afternoon* cerca di continuare quell'amore, quell'ascolto, quello sforzo di comprendere. Non mi faccio una colpa del mio poco successo nel comprendere le donne, e nemmeno me ne vanto, come Freud nei suoi ultimi anni. Voglio invece far notare come questo tentativo di comprensione da parte degli uomini (e degli artisti maschi) sia uno degli interessi più vivi e vitali del nostro tempo. È eccitante vivere e fare dell'arte in un'epoca dove, come dice Luce Irigaray nel suo *Writing as a Woman*, «il corpo femminile non rimarrà l'oggetto dei discorsi degli uomini o delle loro arti, ma diventerà l'oggetto di una soggettività femminile che scopre l'esperienza di sé e di qui la propria identità». Irigaray riflette sulla nascita di una «morfo-logica» che sia adeguata ai corpi e ci invita, uomini e donne, a ridefinirci come «un corpo orientato agli scambi fra soggetti sessuati». Per quanto mi riguarda, questo tipo di «morfo-logia» è sicuramente affine al pensiero-orientato-alla-forma che si ha scrivendo un ipertesto (quello che io ho chiamato «contorni» dell'ipertesto), e che io vedo avere le proprie basi nella corporeità, in ciò che la danzatrice (come dice il poeta Charles Olson) conosce di sé e trasmette, attraverso la propria schiena che si protende in avanti.

D.: Come suggerisci di leggere il racconto? E soprattutto, quando suggerisci di *smettere* di leggerlo? Quando finisce?

M.J.: Suggerisco di leggerlo con piacere, che significa non soltanto cercare un giudizio, ma piut-

tosto un'estetica. Il concetto di «parole con testura» che propongo nelle indicazioni come modo (stimolo) di interazione vuole suggerire un apprezzamento sensorio della superficie e della profondità testuale. Per quanto riguarda la conclusione, anche qui il piacere dovrebbe essere il fattore determinante. Come dico nelle indicazioni, «quando la storia non prosegue più, o quando si ripete, o quando ti stanchi, l'esperienza di leggerlo finisce [...]. Anche così, potrebbero esserci più opportunità di quante pensi...». Parlo spesso dell'esperienza di uno dei miei primi lettori, il grande sociologo Howard S. Becker, che mi chiamò qualche giorno dopo avere avuto una prima versione e mi disse «Ho letto questa dannata cosa per quattro ore e mezza; ma quando finisce?!». Sentendo la sua frustrazione (e, devo dire, la sua contentezza) dissi «È una buona domanda: penso che per te sia finito». Però, la verità è che ha continuato a leggerlo, con soddisfazione, per anni. È questo lo scopo della lettura come piacere, che si ottiene leggendo iperracconti. È qualcosa che Calvino aveva scoperto anni fa in *Cibernetica e Fantasma*, dove ragionava sulla paura degli intellettuali che un giorno i computer potessero fare letteratura e dove concludeva che non sarebbe importato granché, perché l'arte sta nel leggere.

D.: Quando hai incontrato gli ipertesti per la prima volta? Come è avvenuta la tua "conversione" da scrittore tradizionale a scrittore ipertestuale?

M.J.: Ho incontrato l'ipertesto, senza conoscerne il nome, la prima volta che ho usato un word processor. Nel 1982 avevo pubblicato un romanzo, poi pre-

miato, e come ogni romanziere sapevo quanto fosse orribile ribattere bozze su bozze di un'opera delle dimensioni di un libro; e, cosa ancora peggiore, scoprire che qualcosa a pagina 265 sarebbe andata benissimo a pagina 7. Credevo che un word processor mi avrebbe dato la possibilità di fare queste modifiche, aldilà delle crescenti difficoltà di costringere moglie e amici ad aiutarmi a ribattere la bozza finale. Quello che volevo lo scoprii in seguito, non era soltanto spostare qualcosa da pagina 265 a pagina 7, ma farlo quasi incessantemente.

Molto semplicemente, volevo scrivere un racconto che potesse cambiare quando veniva letto più volte; e volevo costruire queste versioni mutanti sulla base delle connessioni che andavo scoprendo durante il processo di scrittura, e dividere poi questo risultato con i lettori. Ai miei occhi, i paragrafi di molte pagine potevano accompagnarsi altrettanto bene ai paragrafi di molte altre pagine, sebbene con effetti differenti e per differenti scopi. L'unica cosa che mi tratteneva dal realizzare tutto questo era che sulla carta, inevitabilmente, ad un paragrafo ne segue un altro. Mi sembrava che se io, come autore, potevo usare un computer per spostare qua e là i paragrafi, non sarebbe stato troppo difficile fare in modo che potessero farlo anche i lettori, sulla base delle connessioni che avevo predeterminato.

Per cui non c'è stata "conversione", ma piuttosto un accorgersi che il computer mi avrebbe permesso di fare quello che la narrazione lineare spesso mi impediva. Nel momento in cui ebbi questa intuizione trovai in un'oscura rivista di informatica un articolo veramente stupefacente dove si parlava di una donna, Natalie Dehn, del Laboratorio di Intelligen-

za Artificiale di Yale, che stava cercando di insegnare a un calcolatore a scrivere racconti. Il viso era quello di una persona gentile, così le scrissi una lettera chiedendole, per favore, dove potessi comprare un programma che mi permettesse di scrivere racconti mutanti durante la lettura. Mi rispose con una lettera di otto pagine, dove spiegava come fosse impossibile realizzare quanto andavo cercando, e come lo sarebbe rimasto per almeno altri vent'anni, e sosteneva – a gran voce e con molta più capacità della maggior parte dei critici letterari che conosco – le virtù della linearità nella narrativa, e la funzione estetica ottenuta limitando le scelte lasciate così all'immaginazione.

Cominciai una lunga corrispondenza con Natalie, e il risultato fu che mi invitarono a Yale. E, cosa ancora più importante, mi consigliò di contattare Jay Bolter, una curiosa mistura di classicista e di informatico, che era stato in precedenza Visiting Fellow, "matto" anche lui, e con interessi simili ai miei. La mia corrispondenza con Jay portò al finanziamento del mio sabbatico e ai primi lavori al nostro programma. Noi, insieme al suo collega John Smith, continuammo fino a creare Storyspace, il programma che mi permise, nella primavera del 1987, di scrivere *Afternoon, a story*, un racconto che cambia ad ogni lettura.

Avevamo già definito la struttura di base del software prima di venire a conoscenza del termine «ipertesto» e di leggere *Literary machines* di Nelson. Ma sin dagli inizi della nostra collaborazione ci trovammo sempre più in contatto con la tradizione degli studi ipermediali, a partire da Bush ed Engelbart, fino ad arrivare a Nelson. Quegli studi esiste-

vano come una sorta di iceberg o, più propriamente, come una sorta di gigantesco polpo con soltanto gli occhi fuori dall'acqua, ma con tentacoli sommersi che si diramavano quasi ovunque attorno a noi, toccando la pedagogia, la linguistica, le scienze cognitive, la fisica, la teoria delle basi di dati, gli studi classici, gli studi sui media, la medicina e naturalmente (e forse anche più d'ogni altra cosa) le arti e la letteratura del ventesimo secolo.

Dovrei forse dire che quando il «New York Times» pubblicò l'articolo di Robert Coover sui nostri iperracconti, nell'estate del 1992, fui chiamato da un amico che non sentivo da vent'anni, da quando avevamo seguito insieme lo Iowa Writers Workshop. «Anche allora», mi disse al telefono, «scrivevi storie che continuavano a cambiare l'una nell'altra e non finivano mai. La differenza è che adesso hai gli strumenti adatti a farlo».

D.: Pensi che l'ipertesto sia un filone letterario che manterrà un suo spazio anche dopo che avrà smesso di essere "l'ultimo grido"?

M. J.: Assolutamente. Anche se non penso che qualsiasi dei media manterrà "un suo spazio" nel nostro futuro di grandi convergenze culturali, penso nondimeno che l'ipertesto sia il vero medium elettronico. Come dico spesso, è la rivalsa e la vendetta della parola come immagine. Via via che l'ipertesto si fonderà con la realtà virtuale, questa emergerà dal suo attuale stato di tecno-onanismo. Il problema della realtà virtuale (ossia della nostra idea del futuro) è che cerca di riprodurre la supposta, e molto illusoria, unità sensoria dei mondi psi-

cologico, uditivo e visuale. Invece l'ipertesto offre quella che io ho chiamato narrativa, o immaginazione, interstiziale.

Il mondo nel quale ci espandiamo è pieno, o almeno questo pensiamo sempre più spesso. Sembriamo (dal punto di vista letterario) sul punto di esaurire lo spazio. Tutto è (ri)scritto, e sembra pericoloso anche solo *credere* nel nulla (l'ou-topo o utopia). Perciò la questione degli interstizi, dello spazio vuoto, diventa problematica. Che nome diamo a uno spazio vuoto che però è pieno, come ci chiede Luce Irigaray? Quale tipo di isola (utopia o distopia) possiamo realizzare nella turbolenza di ciò che Gibson descrive come «reticoli luminosi di logica che si dispiegano attraverso il vuoto incolore [...] l'allucinazione consensuale che è la Matrice»?

Deleuze e Guattari propongono il *nomos* contro il *logos*; il percorso contro la parola; essere-attraverso anziché essere-nello spazio. Il loro processo di divenire si sposta attraverso lo spazio liscio del per-tempo (la lacunosità dell'utopia) e lo spazio striato dell'in-tempo (però non intimo). A volte la natura interstiziale dell'ipertesto sembra offrire un paradigma di costante divenire (la «fra-noità» di Helene Cixous) come via di uscita da ciò in cui ci troviamo, una via di ingresso che ci porta *fuori*.

D.: Credi alla "fine dei libri"?

M.J.: Naturalmente. Sono un grande credente. Nonostante la mia reputazione come «colui che ha ucciso la conclusione» io sono, come Irlandese-Americano, come Cattolico Romano e come artista, un

grande credente nella fine delle cose. Come ho detto spesso, i libri saranno presto un piacere arcano, come l'opera o le sigarette. Anche se io sarò fra i molti che continueranno ad amarli, a collezionarli, ad apprezzarli, il libro è morto.

Naturalmente, noi artisti elettronici abbiamo poco a che vedere con questo fenomeno. Le forze di mercato stesse sono, come molte altre cose, per la morte del libro. I conglomerati di editori (il conglomerato) sono portati a voler controllare "il Contenuto", è così che chiamano le idee confezionate. Essi apprezzano l'idea di poterci vendere un apparato informativo delle dimensioni di un libro (che avrà necessariamente un'interfaccia più gradevole, più sensoriale) di cui controllano la chiave (software). In un futuro prossimo saranno in grado di venderci il romanzo di qualcuno su micro-disco (o addirittura di recapitarcelo all'istante tramite una rete mondiale di satelliti) e di sapere che, se ci piacerà, avranno un cliente assicurato per le successive uscite. Allo stesso modo in cui oggi acquista la "chiave" per dei font Postscript encrittati su un CD, il lettore con sufficiente credito potrà acquistare l'intera opera di uno scrittore che gli piace (e addirittura l'intero catalogo) scambiando l'informazione nella striscia magnetica della sua carta di credito con la chiave di codifica del mini-disco. Niente costi di distribuzione per il conglomerato, niente giacenze di magazzino da tassare, niente rivenditori.

Ecco perché il culto del libro è pericoloso. Il conglomerato non attende altro che vederci impegnati nelle oscure litanie dei nostri retro-desideri e nella venerazione voodoo di arcane figure. Ciò che noi artisti elettronici possiamo (e dobbiamo) fare, è impe-

gnarci a mantenere le nuove forme di scrittura aperte quanto lo è stato il libro; altrettanto multiple, altrettanto interstiziali, altrettanto autonome; dobbiamo pubblicare negli interstizi, continuare a sostenere la supremazia degli ipertesti costruttivi e l'importanza del lettore quale "scrittore che sarà"; se necessario, dobbiamo scaricare poemi di rumore bianco dalle reti di satelliti del Contenuto capitalizzato... Rimpiango di essere stato tanto politico finora, per quanto sia inevitabile esserlo se dobbiamo resistere alla corsa entropica dell'economia di capitale verso una tecnologia trasparente, una tecnologia dove il controllo è dentro il vetro, nascosto nell'interfaccia trasparente come una maschera Maya dalle supposte molteplicità. Il conglomerato è "male" perché vuole mettere mano alla pericolosissima costruzione di illusioni condivise – mettere mano ai nostri sogni, il nostro solo capitale – insistendo a dirci che quanto ci vende è in effetti quanto vogliamo, che può intuire i nostri desideri (o che lo specchio dell'interfaccia con Intelligenza Artificiale può farlo).

Il ruolo e il compito dell'artista elettronico è di spalmare grasso sulle finestre per rendere evidente la loro trasparenza, per «fare attenzione all'uomo dietro le tende» di Oz. Ultimamente ho cominciato a proporre in una serie di conferenze ciò che chiamo una estetica dell'*a-polemikos*, lasciare posto (e modi) al tempo, del sedersi a riflettere piuttosto che accettare passivamente quanto ci viene proposto dal conglomerato. Uno Zen del venire meno dove la prima cosa che gli artisti elettronici dovrebbero fare è arrestarsi, restare dove sono, addirittura andare indietro. Trovare qualcuno a cui arrendersi. Insistere che qualcun altro deve avere il controllo. Insomma, cer-

care un bordo, quello che Hakim Bey chiama la zona temporaneamente autonoma, l'interstiziale. Al recente festival Unspeakable Practices II di Robert Coover alla Brown University, ho suggerito alcuni principi di questo Zen:

- **Dimenticare i giocattoli.** Quelli di noi che sono cresciuti nell'epoca delle Nuove Macchine sanno che la tecnologia è un gioco delle tre carte, che vende il futuro come barriera contro l'insoddisfazione per le carte in tavola. Bisogna fare arte nella tecnologia posseduta da chiunque pensi essere il tuo pubblico; questo porterà loro del piacere e li renderà dubbiosi sulla necessità di un futuro fatto esclusivamente di marchi di fabbrica.

- **Wonka², non Disney.** «Così tanto tempo, così poco da fare» anziché «È un piccolo mondo alfin». Lasciamo che i nostri desideri siano una critica che decade dinnanzi alla forma, cosicché la forma non ritorni alla trasparenza. Una critica dove, come dice Laurie Anderson, «invece di restare in piedi, ad ogni passo cadi in avanti un poco. / E poi ti riprendi...»

- **Che tu sia in MultiUserDungeons³ o in una Realtà Virtuale, non misurare l'interazione in prima persona.** L'interazione si manifesta attraverso il riconoscimento, la simpatia, l'essere testimone tanto quanto attraverso l'impersonificazione, la percezione e l'esplorazione.

- **Attenti alle buone maniere.** Quando ti viene offerta la paternità di un'opera, rifiutala. Quando

la paternità di un'opera è generalizzata, avocala a te. Se ti dicono che chiunque è un autore, di' che il tuo nome è Willa o Beatrice. Il diniego costante rende inutile il controllo. Abbiamo bisogno di essere felici, e nell'esserlo, di diventare il contenuto della nostra propria, appassionata tecnologia.

D.: Sembra che la narrativa ipertestuale proponga dei testi "atomizzati", omogeneizzati: brevi pagine video che contengono due, tre frasi. Pensi che questo ridurrà le capacità richieste a un autore, ossia, non sarà più necessario avere una prosa che "tenga" una pagina? Leggeremo "a pezzi e bocconi"?

M.J.: Non si è meno capaci nel tenere desta l'attenzione del lettore fra una schermata e l'altre di quanto lo si sia ottenendo lo stesso effetto con delle pagine stampate.

Pensa a quante volte l'ingannevole (e spesso traditore) cambio di pagina ci obbliga a interrompere il corso delle idee e delle emozioni, ad uscire da uno stato di incredulità sospesa o di finta illusione e a tornare meccanicamente alla pagina precedente per riallacciare il contesto sintattico/semantico/metaforico della nuova pagina.

Di fatto, la pagina intesa come misura è in tutto e per tutto un artificio dovuto a esigenze meccaniche e non è in alcun modo un oggetto estetico o psicologico. Addirittura, il succedersi delle schermate spesse volte amplifica la nostra capacità di mantenere desta l'attenzione del lettore (che in ogni caso può imbattersi in pagine e pagine di testi e grafica, compresse nello spazio quantico di una finestra a scorrimento in un documento cosiddetto "atomizzato").

Dico spesso che la stampa rimane se stessa, mentre il testo elettronico rimpiazza se stesso. Quello che i critici pensano di odiare nel computer è la perdita di un artifatto: non la temporalità delle parole, ma l'artifatto della temporalità delle parole. Il nostro ricordo del testo sullo schermo è intricato come la luce eppure si rinnova di continuo in un contesto che è meno stratificato rispetto alla memoria della stampa.

Il testo elettronico incarna il presente che diviene costantemente superato, l'intreccio, la qualità interstiziale della vita stessa. Allo stesso modo, nella realtà, il libro prende la forma di ciò che noi vi vediamo, proprio in questo presente. Almeno nella prosa, il testo non ha alcuna relazione intenzionale con il suo spazio: diciamo che stiamo cercando un brano in un'opera stampata, diciamo che ci ricordiamo questo brano come una breve frase alla sinistra della terza parte superiore di una pagina destra in mezzo a una quantità di paragrafi corposi che ci ricordiamo essere più o meno ad un terzo del volume che teniamo in mano.

Di tutti gli attributi che compongono la nostra memoria di quella frase, non ci è difficile immaginare che l'autore non intendesse nemmeno esprimere la profondità della frase all'interno del volume quanto l'alternanza e la levità del raffronto visivo di quella con i paragrafi circostanti. Tutto il resto è apparato, un artifatto culturale o un prodotto economico. La ragione prende forma più intenzionalmente. Inevitabilmente noi costruiamo il libro su noi stessi, per noi stessi come una testura, varicoso, che si ramifica attraverso l'artifatto componendo motivi irregolari sulle pagine.

D.: Cosa sono gli ipertesti "costruttivi"?

M. J.: In un articolo del 1988, *Siren Shapes*, feci una distinzione (poi rivelatasi felice, e da allora ampiamente citata e discussa) fra ipertesti esplorativi e costruttivi. *L'ipertesto esplorativo, disponibile perlopiù in formati di sola lettura, permette ai lettori di controllare le trasformazioni di un dato corpo di informazioni.* Penso che sia il tipo di ipertesto più familiare a chi abbia visto uno stack di Hypercard. Credo che gli ipertesti esplorativi siano una forma transitoria, nonostante le capacità di aggiungere note e di creare cammini che sempre più spesso vengono fornite a questo tipo di strumenti. Al momento in cui feci questa distinzione, quasi nessuno riusciva a concepire che gli ipertesti esplorativi potessero essere inadeguati, o come potesse funzionare un ipertesto costruttivo.

L'ipertesto costruttivo richiede azione; offre la possibilità di creare, modificare e ritrovare determinati incontri all'interno di un corpo di conoscenze in evoluzione. Come la rete della cultura, un seminario, una lezione, o qualsiasi altra forma di testo elettronico, *gli ipertesti costruttivi sono versioni di ciò che stanno diventando, una struttura per quello che ancora non c'è.*

In quanto vero testo elettronico, un ipertesto costruttivo differisce dal transitorio ipertesto esplorativo perché l'interazione che permette è reciproca piuttosto che consentita (autorizzata). Io sostengo da tempo che l'ipertesto costruttivo è una resa dello scrittore al lettore (lo scrittore che sarà). Lo scrittore che sarà dà e ottiene significato, a volte anche soltanto dalla sua percezione della forma. E con questo dà vita al vero testo elettronico.

L'ipertesto, come la maggior parte dei sistemi software, sposta e consuma ricchezza anziché crearla, almeno per ora. Questo perché un ipertesto "pensa" di essere pensiero strutturale anziché seriale: pensiero "nello" spazio anziché pensiero "attraverso" lo spazio. Come dice Eco nel suo saggio *Serie e Struttura*, «il pensiero seriale mira alla produzione di storia piuttosto che alla riscoperta, al disotto di questa, delle ascisse atemporali di tutte le possibili comunicazioni».

L'ipertesto, quando è costruttivo anziché esplorativo, è pensiero seriale. La sua «modalità di spazializzazione» (un termine di Deleuze e Guattari) è, come dicevo poc'anzi, essere "attraverso" lo spazio piuttosto che essere "nello" spazio.

D.: Perché ti sei limitato a un'opera puramente testuale? Non sei stato attratto dalle nuove possibilità offerte dal software multimediale: immagini, suoni, animazioni...?

M.J.: Devi pensare che nel periodo in cui ho scritto *Afternoon*, sapevo che il mondo letterario e i lettori in generale erano piuttosto scettici sull'uso, e sulle possibilità, dei computer in letteratura. Mi sono tenuto lontano dal multimediale tanto per questo quanto per la mia convinzione che l'ipertesto sia la rivincita, e la vendetta, della parola sulla televisione; e che con l'ipermedialità l'immagine prenda di nuovo il suo posto *all'interno* del sistema testuale, e la parola il suo nell'universo del visibile e del sensorio.... Ho cercato in ogni modo di produrre un'opera che rendesse agevole ai lettori la transizione al nuovo medium, qualcosa che sembrasse testo e che

però esprimesse la suggestione, la capacità evocativa e connettiva delle parole; il senso del testo come testura sensoria. Volevo creare un testo che lasciasse il posto al tocco, che potesse animarsi sfiorandolo, o riposare senza fine.

La scrittura di *Afternoon* è cominciata con una composizione in marrone: barattolo di succo di mela, sandwich di corn beef e pane di segale, tubo di senape, barretta di Mars. Uno spuntino che mi era stato portato da una donna dai fianchi sottili e dalla pelle olivastria, una donna la cui testura è talmente fitta da essere per me un mistero; qualcuno che io ho amato da lontano (e che amo ancora tanto).

Decisi di scrivere del perché, potendo scegliere, mi avesse preparato uno spuntino così. Perciò, il mistero iniziale fu un problema di composizione (visiva) formale: «Tu mi pensi marrone, non di ghiaccio» dice il personaggio; e il canovaccio diventa il tuo testo e questo a sua volta diventa desiderio testuale. (Il critico d'arte italiano Miriam Mirolla si sognò e si ritrasse con del rossetto di cioccolata dopo aver preso parte allo *Specchio Tachistoscopico* di Sergio Lombardo, e si disse «felice per la dolcezza di questo fatto»). Allo stesso modo, *Afternoon* è il risultato di ciò che noi vediamo in noi stessi, è la mattina dopo un brutto sogno: «vorrei dire che avrei potuto veder morire mio figlio stamattina».

L'opera alla quale sto attualmente lavorando ha a che fare, almeno in parte, con le due registrazioni fatte da Glenn Gould delle *Variazioni Goldberg*. Contrerà quindi musica e immagini, anche se non proporrà una fantasmagoria splendida e gioiosa come quella dell'iperracconto *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* di John McDaid; nonostante le differenze,

però, il suo lavoro ed il mio esplorano entrambi i piaceri del testo, della parola come immagine di un'immagine....

D.: Qual è il senso generale dell'opera, cosa dovrebbe rimanere dopo la lettura, a parte il piacere di leggere di cui parlavi prima?

M.J.: Non intendo il piacere fine a se stesso, quando parlo del piacere di leggere (iper)testi. Intendo piuttosto il costruire, attivamente, il significato del testo, delle molteplici possibilità, tramite una passività assunta in modo paradossale. Quando leggiamo attivamente, quando leggiamo per piacere, «la nostra passività è» – come dice Helene Cixous – «il nostro modo, un modo attivo, di arrivare a conoscere le cose facendoci conoscere da loro. Non si cerca di dominare, ma piuttosto di trasmettere: di far sì che, arrivando a conoscere, si possa amare».

Questo è il messaggio, se vuoi. O, come ha detto la iperscrittrice Carolyn Guyer, «quello che si può dire delle ipernarrazioni è che, come arte, sono estremamente simili ad un essere vivente. Si muovono e cambiano, consentono di tutto, e così facendo consentono a noi di trovare la nostra prospettiva, il nostro punto di vista. Sono talmente multiple da rivelare ciò che è individuale: noi stessi, lettori della nostra stessa storia».

Ciò che accade quando riveliamo noi stessi in questo modo, leggendo o scrivendo, è che creiamo il tempo, lo facciamo letteralmente dal nulla. Nulla, cioè, tranne i tasselli che si spostano, le occorrenze ritmiche, il tempo delle cose dette e ripetute. Come

quel detto del cantastorie siciliano, «Lu cuntun nun metti tempu», che Calvino traduce come «in una storia, il tempo non prende tempo». Come ho scritto in *Afternoon*, «non versioni, ma la storia stessa in lunghe linee». Questo è il messaggio.

D.: Cosa pensi del fatto che *Afternoon* venga distribuito anche in italiano?

M.J.: Una grande esultanza! È una vera gioia sapere che il mio lavoro apparirà nella lingua di Dante e Calvino. Da alcuni anni qualcosa mi spingeva verso l'Italia, sebbene mi ci sia recato soltanto di recente (penso che cominci con la nascita, per un cattolico, e che rimanga anche dopo che la Chiesa ti abbia lasciato indietro): Calvino ha avuto una grande influenza su di me, ho già citato il mio debito con il suo *Cibernetica e fantasmi*; anche Eco è stato importante, una provocazione e un'ebbrezza. Amo anche le opere di Barbara Alberti. È stato poi in Italia che *Afternoon* ha avuto i primi fan.

D.: Pensi che la diffusione della letteratura ipertestuale crescerà di concerto con la disponibilità di "hot media" (CD-i, grafica ad alta definizione, suono...), oppure che il "rumore mediale" frenerà la diffusione degli ipertesti, o ancora che l'hardware sarà ininfluenza?

M.J.: Come ho detto prima, inevitabilmente gli ipertesti e la realtà virtuale convergeranno, e la letteratura elettronica e l'intrattenimento avranno un richiamo maggiore. Comunque, i fattori che citi, gli hot media e il rumore mediale, entreranno sicura-

mente in gioco, e spero fruttuosamente. Abbiamo discusso di come interessi molto forti premano per un accordo su un medium, o più media, il cui contenuto (per come è stato capitalizzato in un processo industriale) possa essere controllato, i cui costi di distribuzione siano minimi; un medium grazie al quale i consumatori possano essere sedotti dal rito stagionale del cambio di moda e dei modelli sempre più accessoriati.

In mezzo a tutto questo polverone, la tranquilla molteplicità del testo e i suoi piaceri avranno comunque un ruolo dominante. Ancora più importante, l'ipertesto può fornire quella che Stuart Moulthrop definisce «una critica riflessiva [...] che ci ricordi come si possa mettere in discussione l'autorità di ogni sistema, e tanto più di uno che pubblicizzi la propria contingenza».

Amo moltissimo il detto di Willie Wonka «così tanto tempo, così poco da fare», proprio perché ci indica il modo di aprirci una via, attraverso gli inferni dei media e le giungle del rumore mediale, fino ai mille altipiani qui nella Rete, dove dovremmo continuare a costruire, dove dovremmo mettere le nostre energie colonizzatrici. Nei giorni che precedettero il telecomando e l'uscita modem, credevamo che "rete" indicasse i tre saggi con la stessa seconda iniziale, NBC, ABC e il loro cugino CBS. Ora sappiamo che la Rete non è niente di meno che tutte le nostre voci (nell'ipertesto o nella vita elettronica), in attesa soltanto di essere usate. Qui nella Rete quello che crea il valore è sapere come (e su cosa) mettere se stessi a frutto. Le Reti costruiscono localmente un valore immediato, al quale possiamo connetterci oppure no, la scelta è nostra. È qui che il

detto Wonkiano mostra il suo significato: «così tanto tempo» perché la Rete riscatta il tempo per noi. «Così poco da fare» perché tutto quello che può essere utilizzato, qui, è solo quello che ha valore. Una volta trasmesse, le nostre voci hanno il potere di cambiare ovunque i valori che incontrano sul loro cammino, istantaneamente, ciascuna di loro con la stessa facilità con cui noi abbiamo mosso il pensiero che l'ha generata.⁴

D.: Quanto ha richiesto la stesura di *Afternoon*? Hai trovato delle difficoltà nuove rispetto alla scrittura tradizionale?

M.J.: Scrivere *Afternoon* ha richiesto molto poco tempo, sebbene avessi pensato per anni a un'opera del genere, e avessi poi lavorato con Jay Bolter per progettare un sistema col quale scriverla. Naturalmente ho dovuto fare cose che non erano state necessarie per le mie opere "tradizionali", ma non le chiamerei difficoltà, quanto nuovi piaceri, nuovi interessi.

Un modo banale per spiegarlo è fare il paragone con la versione tridimensionale del Filetto, o col passare dalla Dama al Go. Ma il paragone che questo nuovo tipo di scrittura mi suggerisce è con il jazz, la musica barocca, o la pittura. Io non dipingo, non scrivo partiture né suono jazz, ma ho sempre ammirato coloro che lo fanno, e la maniera in cui sembrano trarre l'ispirazione da un intero *spazio* concettuale, cercando qui una nota adatta, là l'immagine giusta, qui un colore, là una sincope. Abbozzano un accordo lì, una nota di passaggio altrove, raccogliendo la linea di basso e la voce tagliente del sassofono.

Scrivere ipertesti è proprio così, note di passaggio, proposte e risposte, voci taglienti e quattro-quarti...

¹ Uno degli sviluppatori, assieme a Michael Joyce e John Smith, di Storyspace, il software col quale *Afternoon* è stato scritto e distribuito.

² Willie Wonka è un personaggio dei fumetti per bambini portato sul grande schermo da Gene Wilder; Joyce contrappone la libertà di questo personaggio alla omogeneità e irregimentazione di Disney.

³ MultiUser Dungeons e, sempre più spesso, MultiUser Dimensions sono spazi testuali in tempo reale disponibili attraverso la Rete, nei quali i partecipanti possono assumere nomi e personalità di diversi personaggi e, nel corso dell'interazione, costruire spazi virtuali, edifici, poteri, ecc. Ci sono dei MUD per giochi fantasy, così come ce ne sono per permettere a dei praticanti Zen di interagire attraverso meditazioni contemplative. Esiste un MUD che ha la funzione di aula universitaria, con oratori virtuali provenienti dalle varie diramazioni di Internet.

⁴ Nell'originale, «as we may think» significa anche «così come potremmo supporre di pensare», «così come potremmo trovarci a pensare», «così come, volendo, possiamo pensare»; inoltre, è un sottile riferimento all'articolo di Vannevar Bush del 1945, avente lo stesso titolo, e universalmente riconosciuto come l'origine del concetto (ma non del termine) di ipertesto.

Note sugli autori

LORENZO MIGLIOLI ha lavorato in vari campi della comunicazione: dal giornalismo (per «Panorama», «Europeo», «Il Manifesto», «Il Mattino», «Reporter», ecc.) alla televisione, dal cinema (come produttore creativo per la «N° 1 International») alla semiotica di ricerca (presso il CISL, Centro Internazionale di Semiotica e Linguistica di Urbino); dalla radio alla pubblicità e alla moda, fino al campo musicale (disco con Slava Trudu per Polygram Europa) e al teatro (*Minimali*, per il Festival di Polverigi 1984, definito come primo esperimento di teatro cibernetico).

Ha pubblicato racconti su varie riviste e in antologie collettive. Per le edizioni Elytra-Stampa Alternativa ha pubblicato il libro "Millelire" *Ipermarket Emilia Nord*, atto di fondazione del gruppo di ricerca letteraria I.E.N.

Con lo pseudonimo di Otto Mig ha pubblicato presso la Metrolibri-Granata Press *La morte di Re Media* (scritto in collaborazione con il neurochirurgo Ben Palmer).

Con *Ra-dio* è autore del primo romanzo ipertestuale italiano che, in una versione particolare per la TV dal titolo *Ra-dio TV*, costituirà, in collaborazione con VideoMusic, il primo esperimento di letteratura interattiva in televisione.

MICHAEL JOYCE è nato il 9 novembre 1945 a Lackawanna, nello stato di New York, vicino a Buffalo, ma dice di sentirsi più vicino ai trenta che ai cinquant'anni. Negli ultimi anni ha vissuto in Michigan. Al momento vive a Poughkeepsie, stato di New York. L'anno prossimo, chissà?

Michael è sposato con Martha e ha due figli, Eamon e Jeremiah. È stato "sposato" più di una volta ma, ed è più importante, si è innamorato un milione di volte, e continua a farlo. È un abile cuoco, specializzato in cucina Szechuan e Hunan. È costantemente occupato a restaurare (o forse a combattere) una casa vittoriana.

Ha compiuto i suoi studi a Buffalo, in una scuola elementare cattolica prima e in un liceo di padri Gesuiti poi. Dopo aver frequentato diversi college ha conseguito una laurea in Lettere. Nel frattempo, ha svolto molti lavori differenti, inclusi l'organizzatore di scioperi per il caro-affitti ad Harlem e nel Lower East Side a Manhattan, il direttore d'albergo, l'amministratore in un'Università, l'uomo d'affari, il regista e l'attore shakespeariano ed «è invecchiato di vent'anni in un solo giorno da taxista».

Dal 1975 ha fatto parte del corpo docente del Jackson Community College (Michigan), dove è tuttora Professore Associato di Lingua e Letteratura, nonché coordinatore del Center for Narrative and Technology. Dal 1975 al 1978 ha presieduto il Dipartimento di Lingua e Letteratura, e dal 1988 al 1991 è stato direttore del progetto National Community College Alliance della JCCU, sponsorizzato da Apple Computer e dalla League for Innovation in Community Colleges. È stato Visiting Fellow al Progetto Intelligenza Artificiale della Yale University (1984-85); du-

rante quel periodo ha partecipato alla ricerca sui video interattivi come membro del gruppo interdisciplinare diretto da Mary C. Milton, allora presso la Markle Foundation. La Markle ha anche finanziato i primi sviluppi di Storyspace (un software ipertestuale per scrittori e lettori poi usato per scrivere *Afternoon*) che Joyce ha sviluppato in collaborazione con Jay D. Bolter e John B. Smith.

Per il 1992-1993 sarà Pew Visiting Professor di Cultura, Tecnologia e Media Iper testuali al Dipartimento di Inglese del Vassar College, su finanziamento del Pew Memorial Trust, all'interno di un programma volto a promuovere l'utilizzo del calcolatore nelle discipline umanistiche.

Nel 1993 sarà anche Writer-in-Residence al programma di Scrittura Creativa della Brown University e all'Università di San Francisco.

Michael Joyce è un affermato romanziere, non solo ipertestuale, e un insegnante di scrittura creativa. Il suo racconto *The War Outside Ireland* (1982), diffusamente recensito, è stato scelto dallo Small Press Book Club, ha vinto il premio Great Lakes New Writers Award ed è stato inserito nella mostra itinerante internazionale "America's Best" della USIA.

Il suo romanzo ipertestuale *Afternoon* (1987) è stato definito da Robert Coover («New York Times») «il nonno dei romanzi ipertestuali [...], una leggenda» e «un'Odissea dell'età dell'informazione» da Pamela McCorduck della Whole Earth Review. Attualmente *Afternoon* è parte di una mostra itinerante sponsorizzata dal Minnesota Center for Book Arts.

Un altro suo romanzo ipertestuale, *WOE*, è stato il pezzo portante di un numero speciale sugli iperte-

sti della rivista «Writing on the Edge» (University of California at Davis, 1991).

Joyce ha prodotto numerose pubblicazioni e tenuto conferenze su temi relativi agli ipertesti e alla scrittura, e fa parte del movimento di artisti interattivi TINAC. TINAC è l'acronimo di «Tecnologia, Intertestualità, Narrativa e Consapevolezza» o anche di «This Is Not A Conference», in ricordo di Nancy Kaplan che ne riunì i componenti alla Cornell University perché insegnassero iperscrittura e collaborassero tra di loro (e, a loro insaputa, perché formassero questo movimento).

Ha ottenuto un MFA dallo Iowa Writers Workshop, per il quale è stato Teaching Writing Fellow.

Negli ultimi anni ha tenuto discorsi d'apertura ed è stato relatore invitato a numerose conferenze, fra le quali: «The Language: Future Tense, 6th Annual Computers and Writing Conference», sponsorizzata dal Tennessee Humanities Council; «Computers and Human Conversation», al Lewis & Clark College.

Nella primavera 1993 sarà Featured Speaker nella serie di incontri «Interactivity in the 90s» al Museum of Modern Art.

È comparso nel programma di ogni conferenza sugli ipertesti della Association for Computing Machinery (ACM) a partire dalla prima, svoltasi nel 1987, inclusa la European Conference on Hypertext (ECHT '92) tenutasi a Milano.

Fa parte delle redazioni delle riviste «Computers and Composition» e «Electronic Journal of Virtual Culture» (EJVC).

I suoi saggi sulla teoria e sulla pedagogia degli ipertesti sono considerati testi di riferimento.

Avvertenze per la navigazione ipertestuale

Sia *Afternoon* che *Ra-dio* sono stati prodotti con Storyspace™, e hanno requisiti e modalità di avviamento identici. Istruzioni dettagliate su come "leggere" ciascuna opera sono disponibili all'interno dell'opera stessa.

I dischetti distribuiti sono del tipo ad alta densità (1.44M) e necessitano di un lettore floppy disk opportuno. Se il vostro computer non è in grado di leggere i dischetti, o se questi dovessero risultare danneggiati, è possibile ottenere una nuova copia, previa restituzione dei dischetti distribuiti, contattando: Human Systems, Via Torricelli 13, 20136 Milano. Tel. 02/8376284.

Requisiti Macintosh: *Afternoon* e *Ra-dio* funzionano su qualsiasi tipo di Macintosh con almeno 1 Mb di memoria centrale (RAM), e con System 6.0.7 e successivi. Sia *Afternoon* che *Ra-dio* occupano meno di 1 Mb di spazio disco.

Requisiti DOS/Windows: i due ipertesti girano su qualsiasi PC con Windows 3.1 in configurazione base (4Mb RAM). Ognuno di essi occupa meno di 1 Mb di spazio.

Avviamento Macintosh: inserire il dischetto per Macintosh nel lettore di floppy disk ad alta densità

(vedi sopra). Trascinare le icone delle due applicazioni, *Afternoon* e *Ra-dio*, in una cartella del disco rigido. Entrambe le applicazioni si possono avviare facendo doppio clic sull'icona, come una qualunque applicazione Macintosh. Le istruzioni per la lettura (diverse per *Afternoon* e *Ra-dio*) sono disponibili all'interno di ciascun racconto.

Avviamento Windows: Inserire il dischetto per DOS/Windows nel Drive A:. Scegliere RUN...dal menu File del Program Manager; digitare A: SET UP all'interno del Dialog box che comparirà. Il programma SET UP installerà tutti i file necessari sul vostro disco rigido. Per avviare *Afternoon* o *Ra-dio* aprire il gruppo di programmi "Hypertexts" e fare doppio clic sull'icona del romanzo che si intende avviare.

Indice

<i>Ra-dio</i>	3
<i>Bit Generation</i>	29
<i>Inter(net)vista</i> con M. Joyce a cura di Human Systems	57
Note sugli autori	83
Avvertenza	89

**Finito di stampare nel mese di maggio 1993 da
LITOSEI srl, Via Bellini 22/4, Rastignano (BO) per
conto di Synergon srl, Via Frassinago 27 (BO)**

COMPATIBILE
MAC e DOS

DUE TESTI CHE SI POSSONO LEGGERE SIA IN MANIERA TRADIZIONALE, SIA NAVIGANDO IN IPERTESTO ELETTRONICO, **RA-DIO, DI LORENZO MIGLIOLI**, È UN VERO EVENTO STORICO PER LA LETTERATURA ITALIANA, IN CUI INAUGURA LA NARRATIVA IN IPERTESTO: JOHN CABLE CULT III, UN ROBOT CHE VISITA LA TERRA MIGLIAIA DI ANNI DOPO L'ESTINZIONE DELL'UOMO, E SCOPRE CHE ESSA SI È TRASFORMATA IN UN ENORME MUSEO CIBERNETICO E VIRTUALE.

AFTERNOON, DI MICHAEL JOYCE, È CONSIDERATO IL VERO E PROPRIO INIZIATORE DELLA NUOVA LETTERATURA ELETTRONICA IPERTESTUALE.

È UN VIAGGIO AFFASCINANTE NELL'UNIVERSO FEMMINILE: «HO AMATO LE DONNE PER TUTTA LA MIA VITA», DICE MICHAEL JOYCE NELL'INTERVISTA INEDITA PUBBLICATA NEL VOLUMETTO: «AFTERNOON CERCA DI CONTINUARE QUELL'AMORE, QUELL'ASCOLTO, QUELLO SFORZO DI COMPRENDERE».

Ra-dio si candida a entrare nell'Olimpo degli eroi della letteratura d'ogni tempo («La Repubblica», 31-3-1993)

L. 18.000 Progetto grafico: Arenula Disegno Grafico

